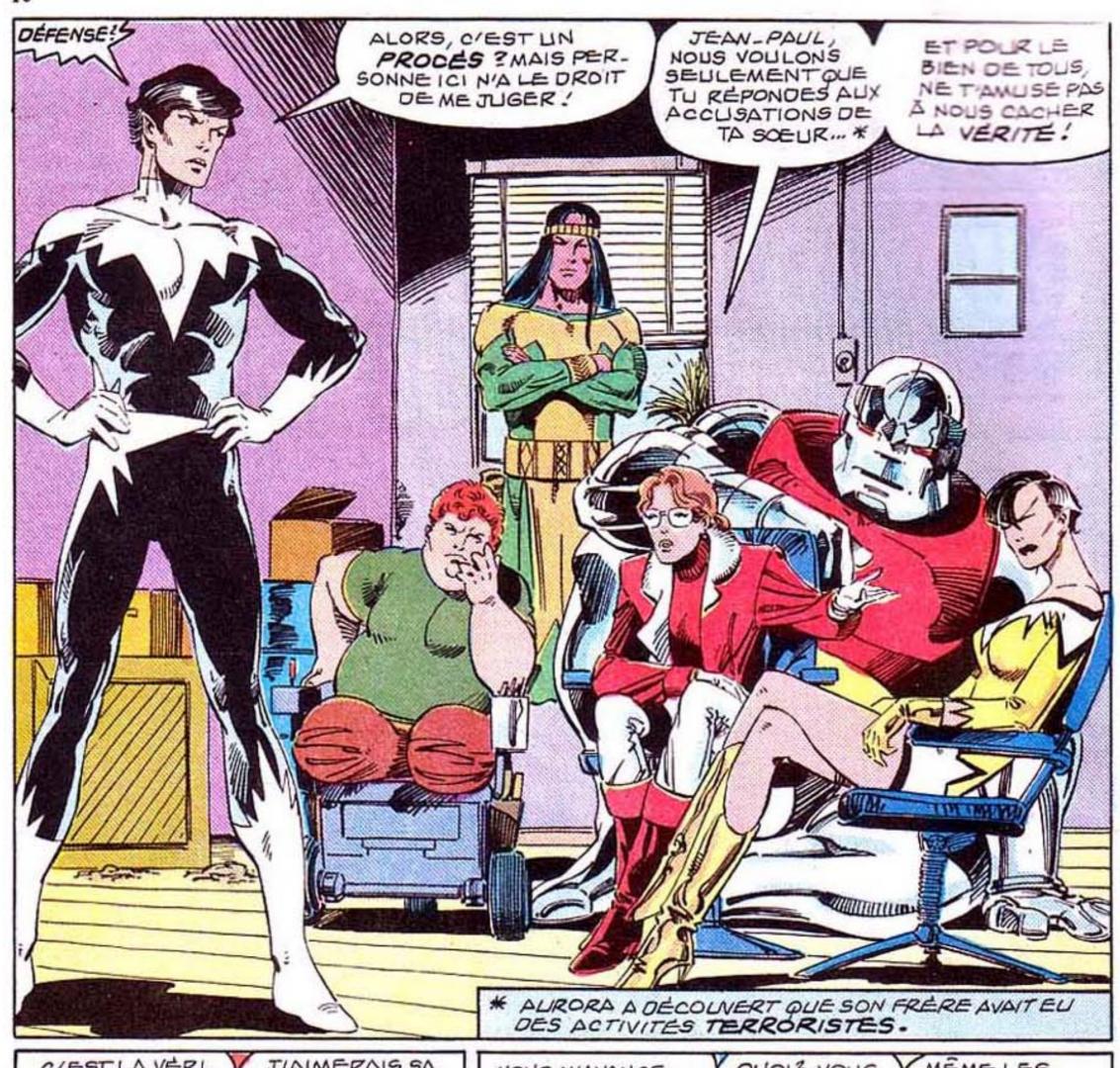


DIVISION ALPHA



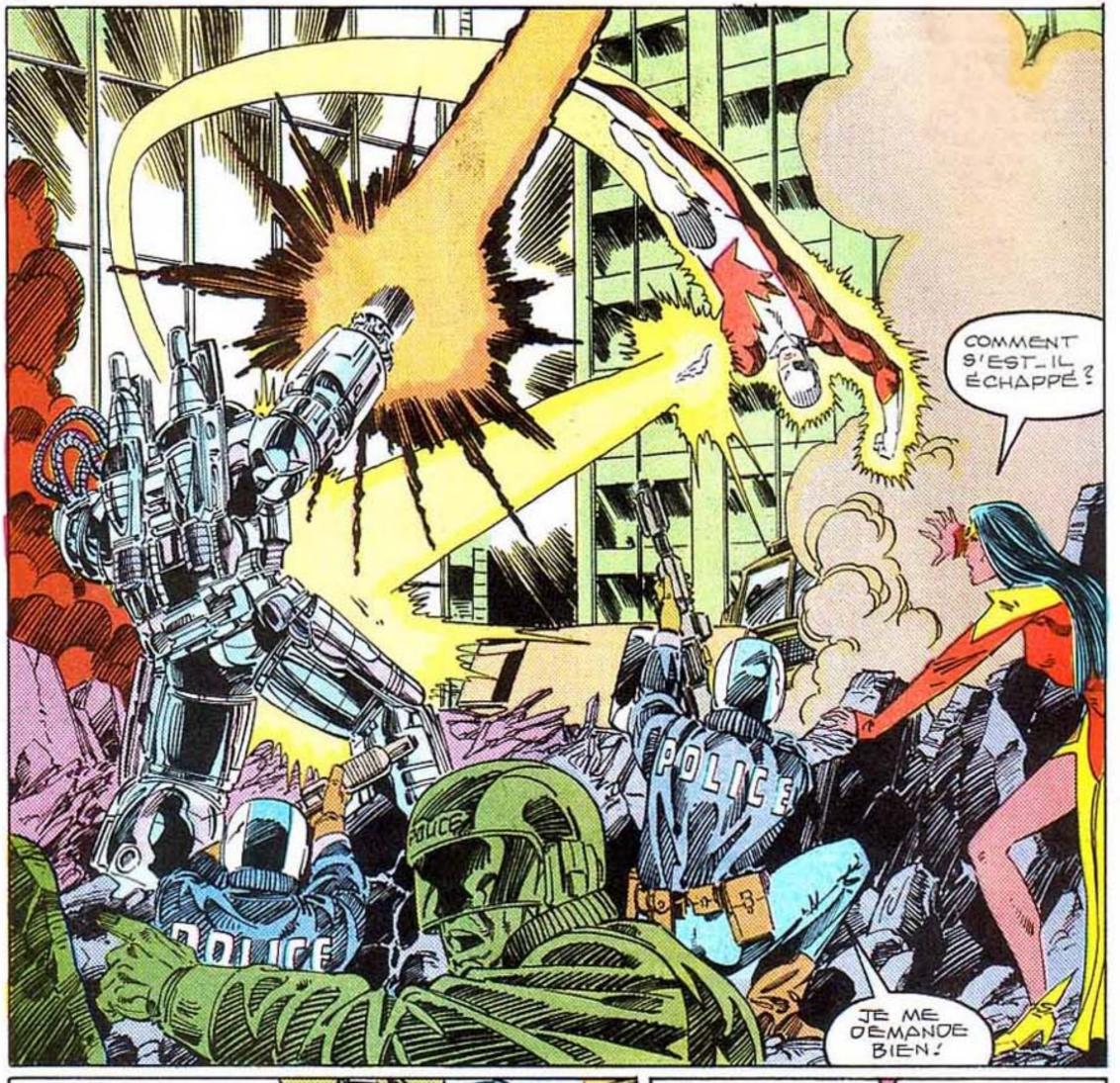
Copyright © 1985 Marvel Comics Group. © 1987 Ed LUG. Tous droits réservés LA DIVISION ALPHA et tous les personnages de ce numéro sont la propriété du Marvel Comics Group et cette publication est sous licence du Marvel Comics Group, division de Cadence Industries Corporation.







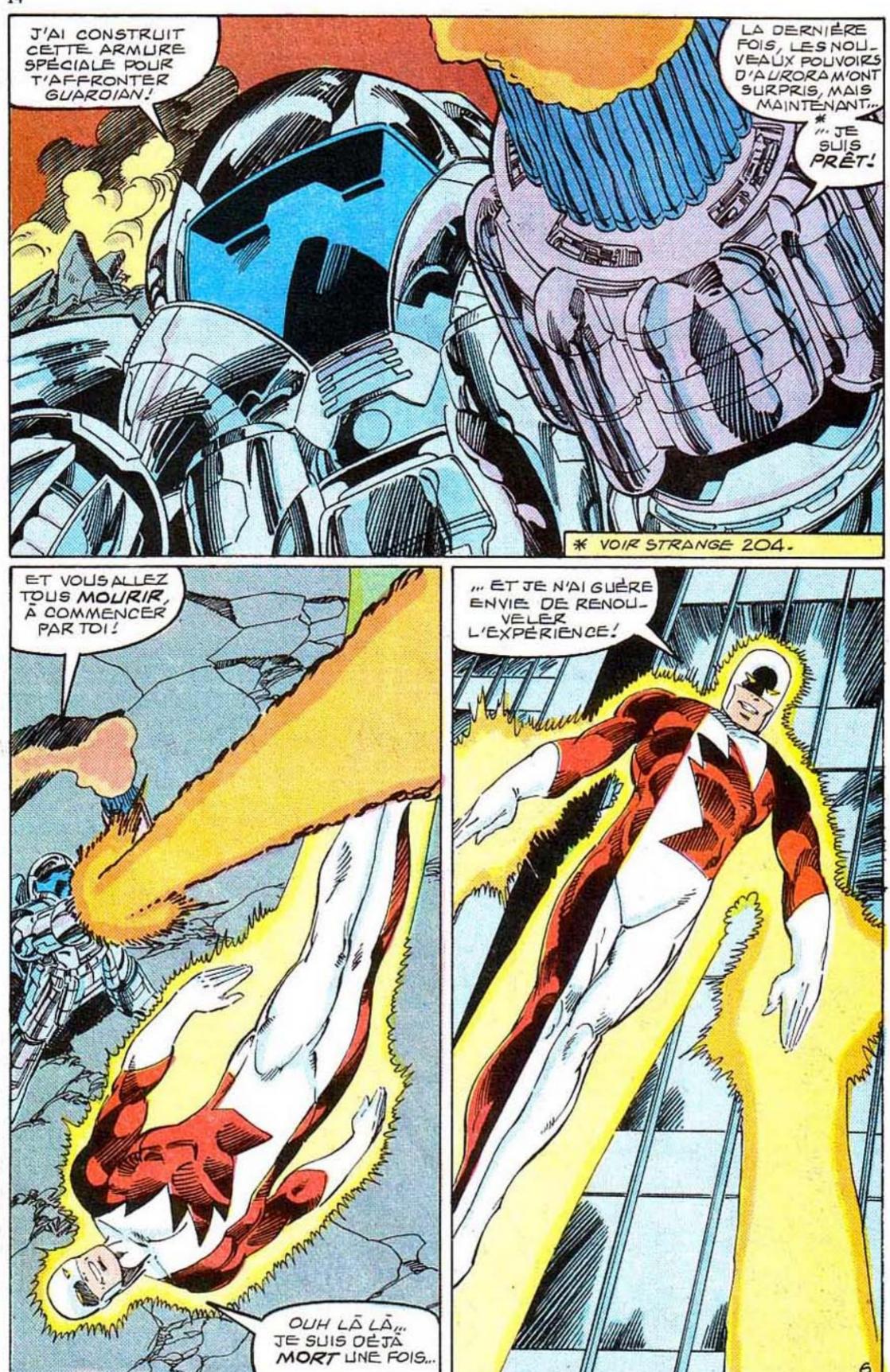








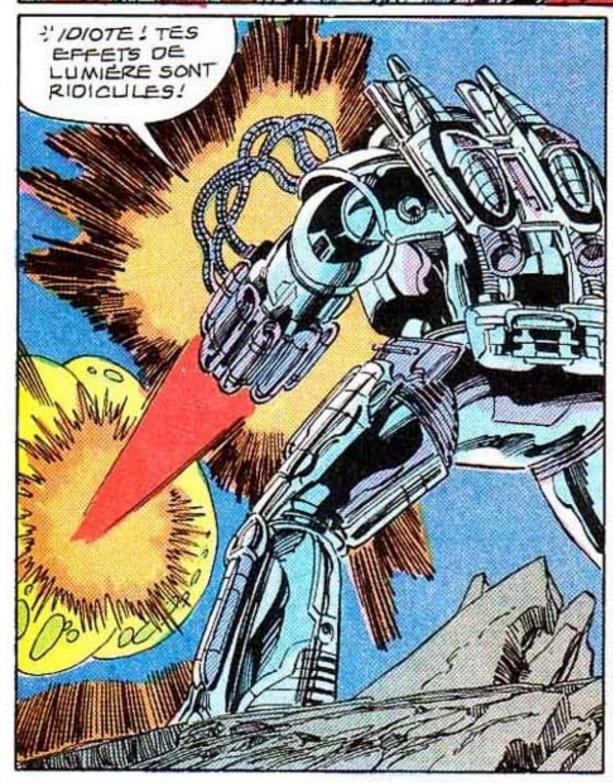


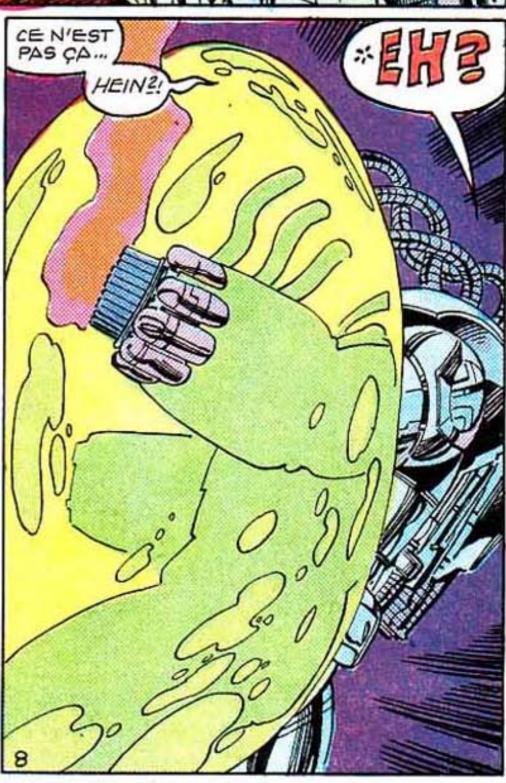


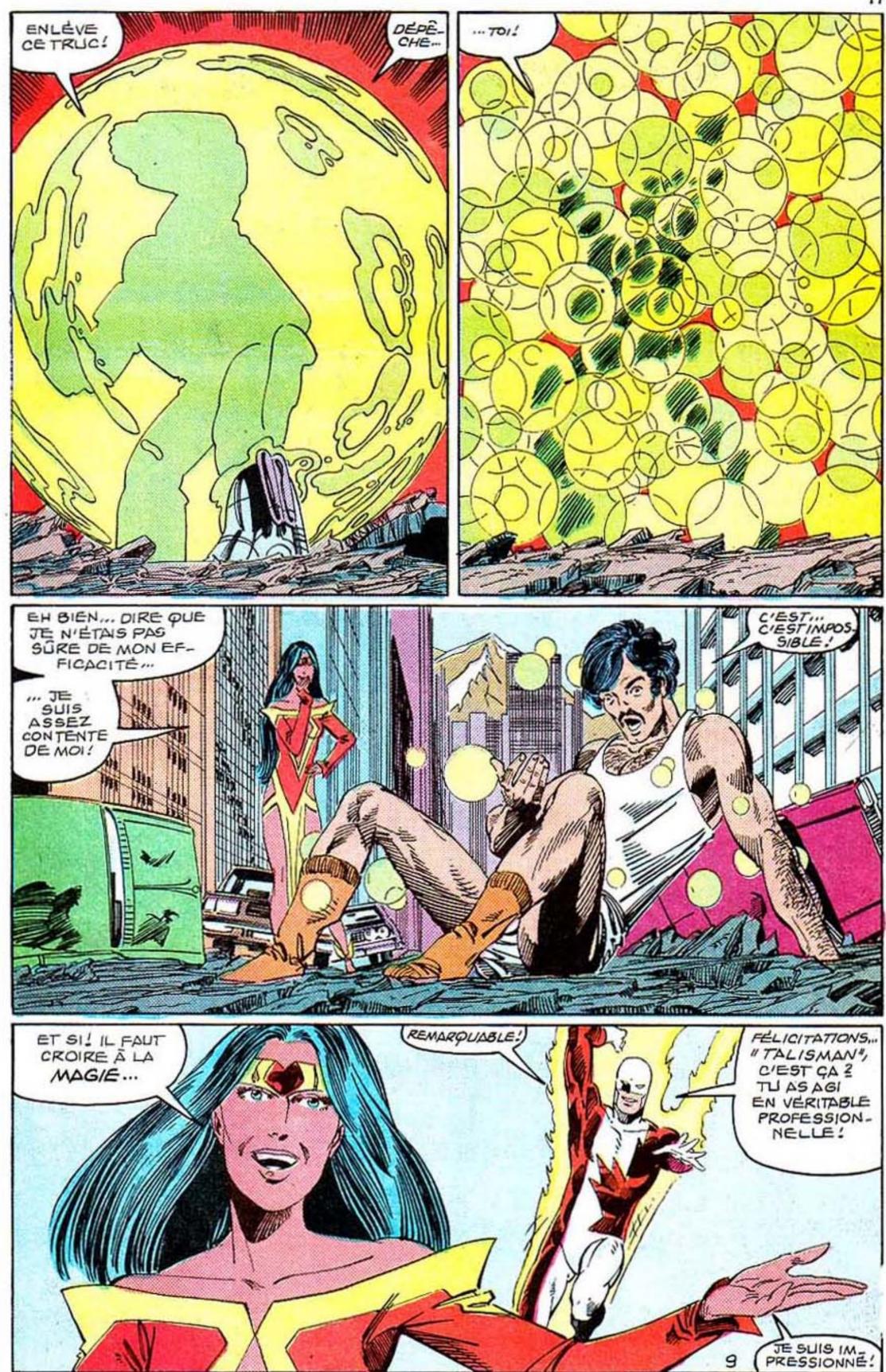




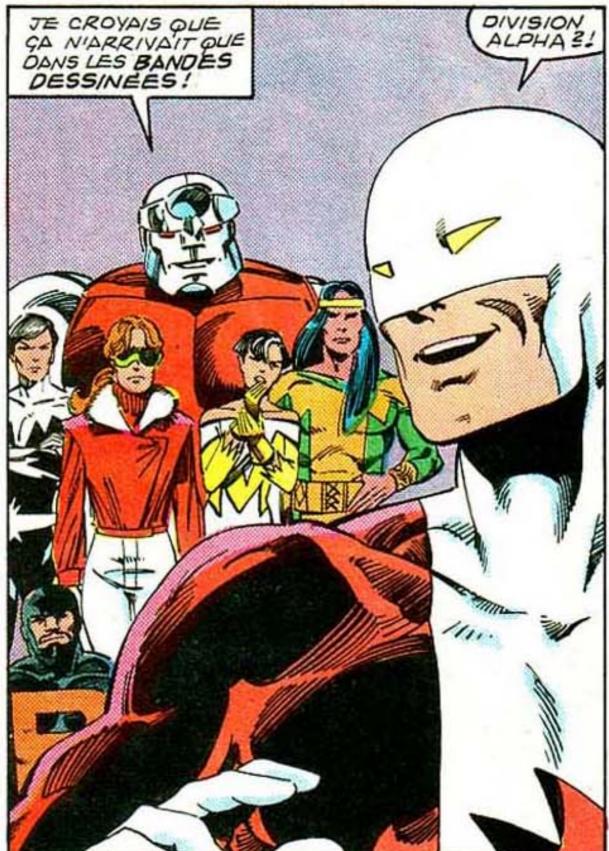






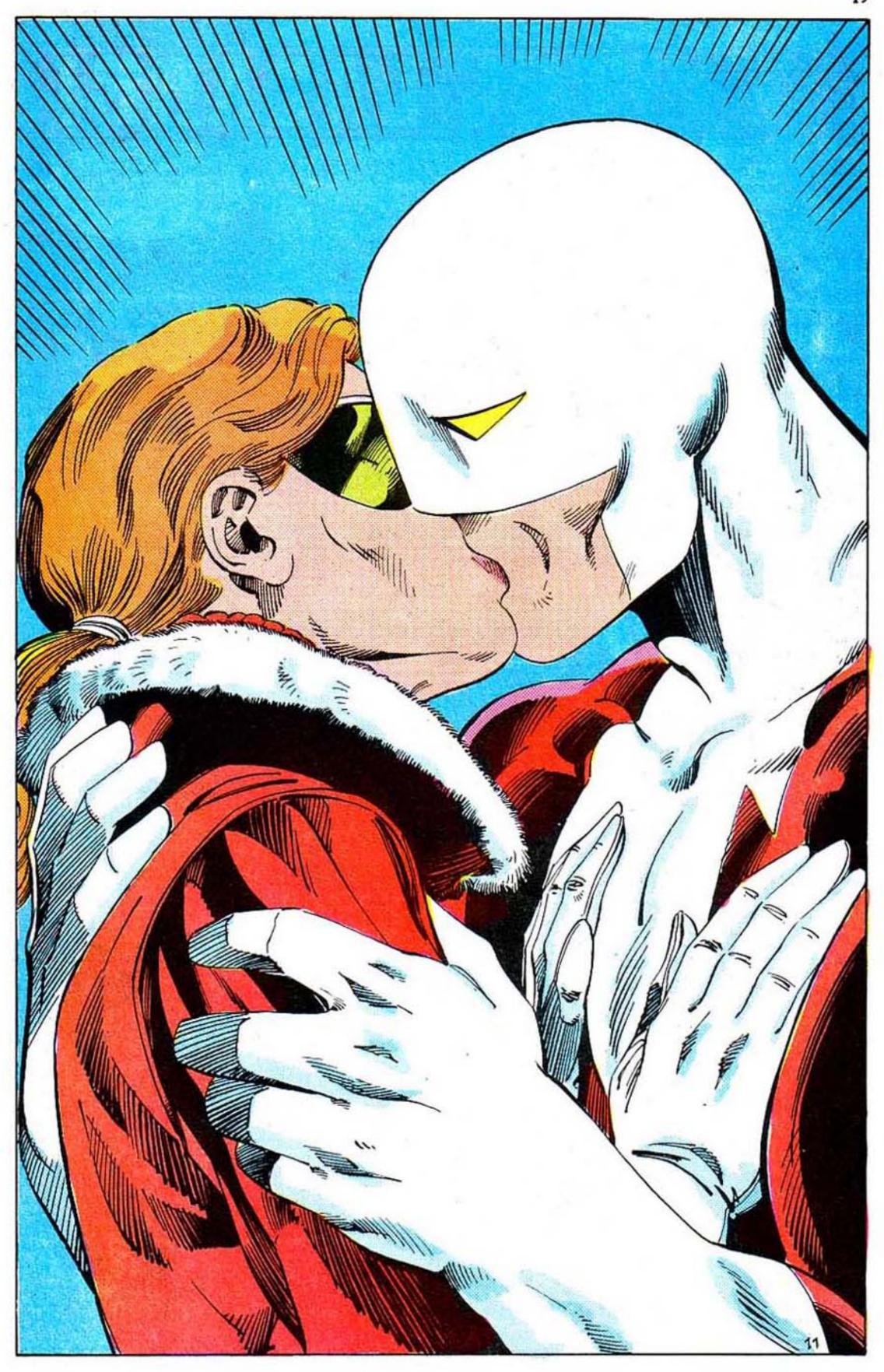








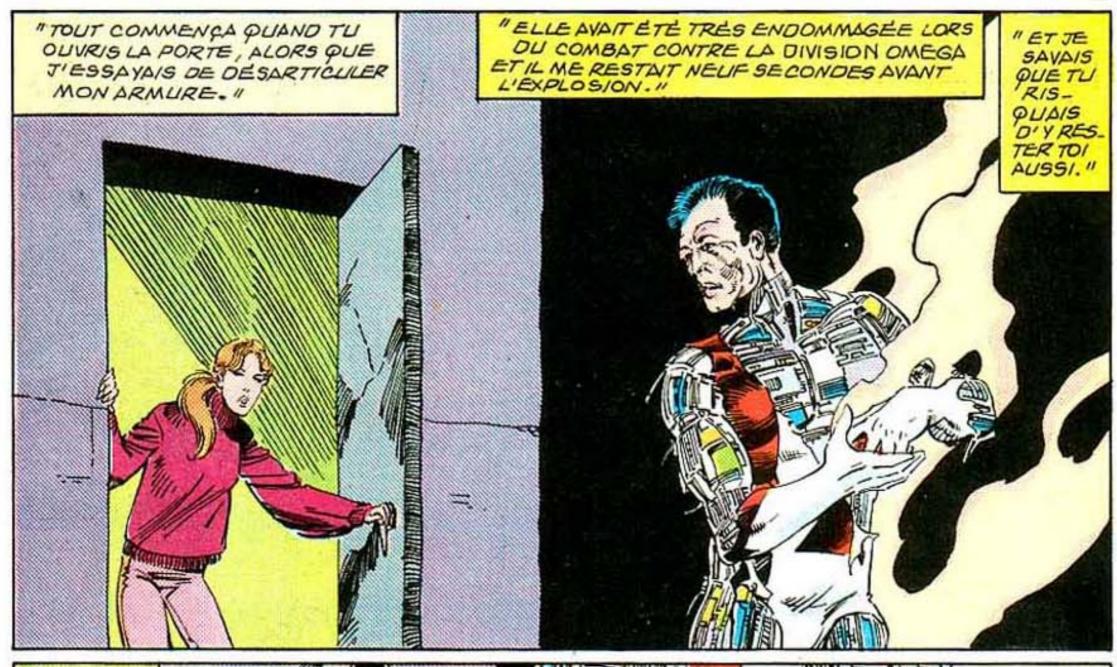








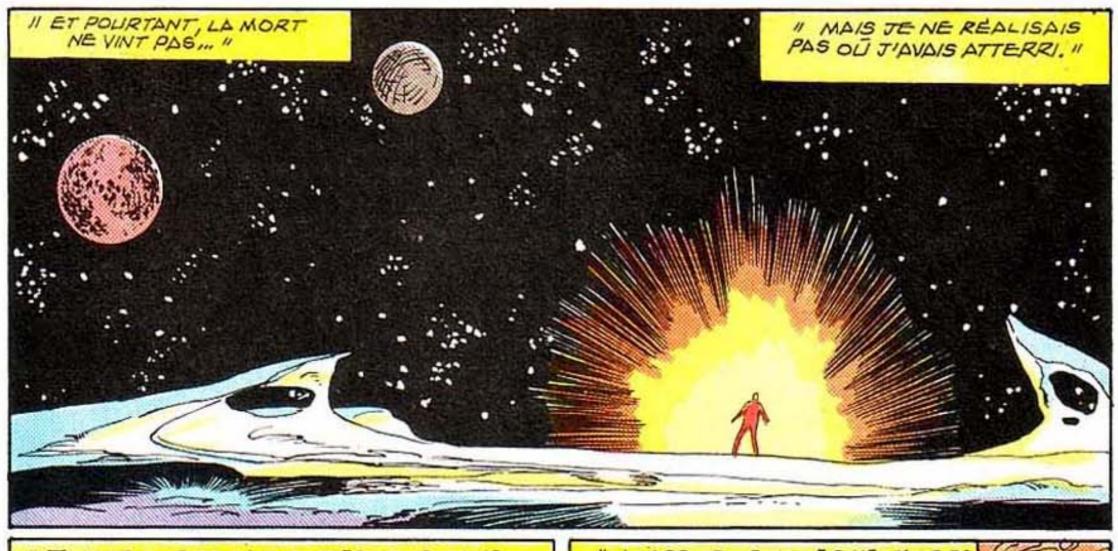




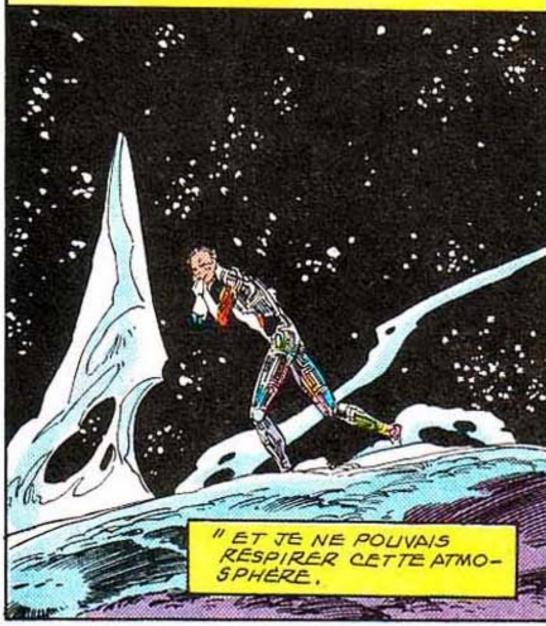


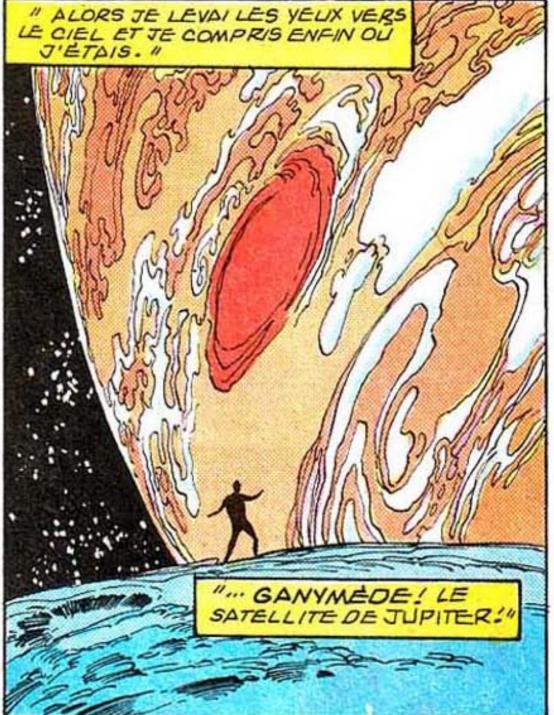


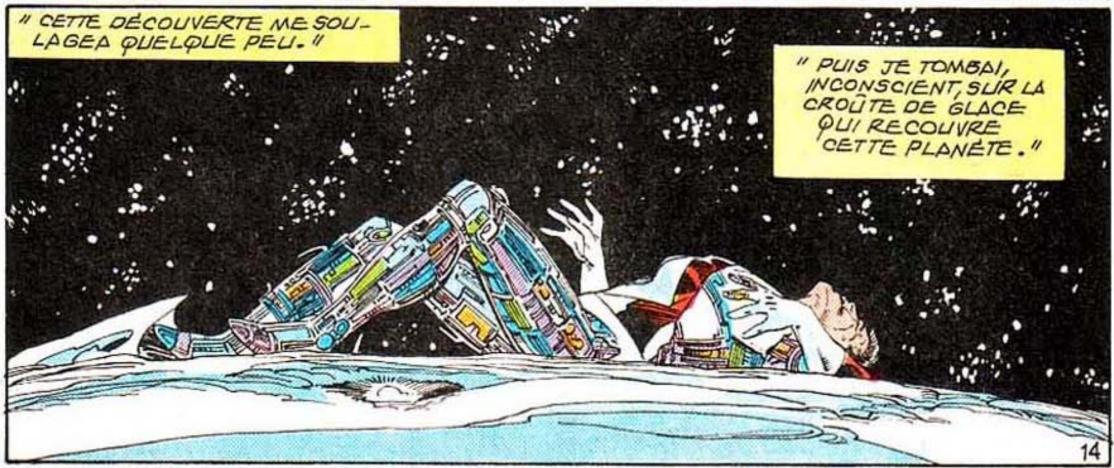






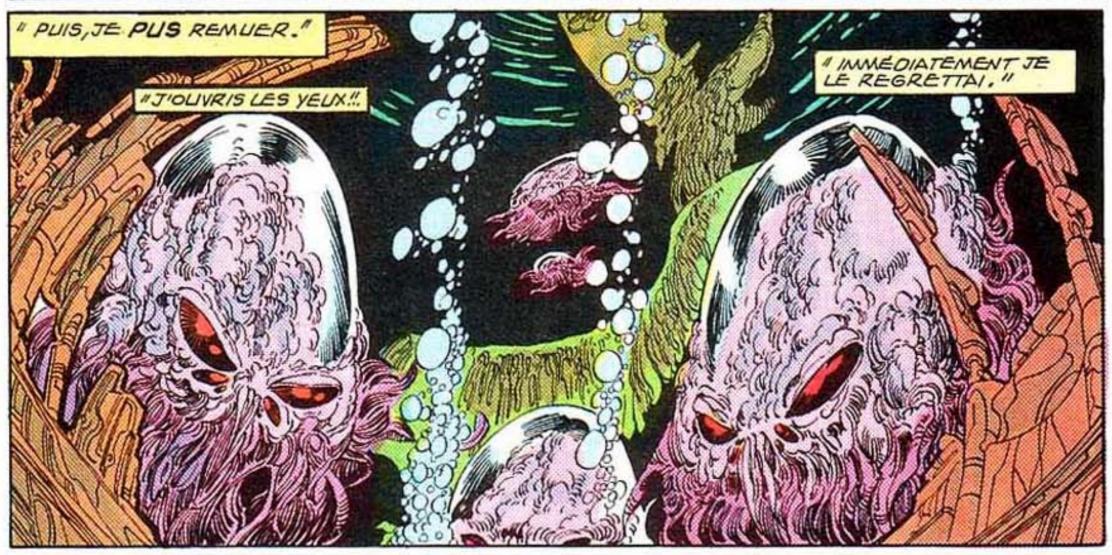






" JE NE SAURAIS DIRE SI JE MOLIRUS, MAIS JE NE VISNI LUMIÈRE, NI AMIS OU PA-RENTS DECEDES... " COMME LE RACONTENT CEUX QUI ONT VÉCU DES EXPÉRIEN -CES POST-MORTEM."

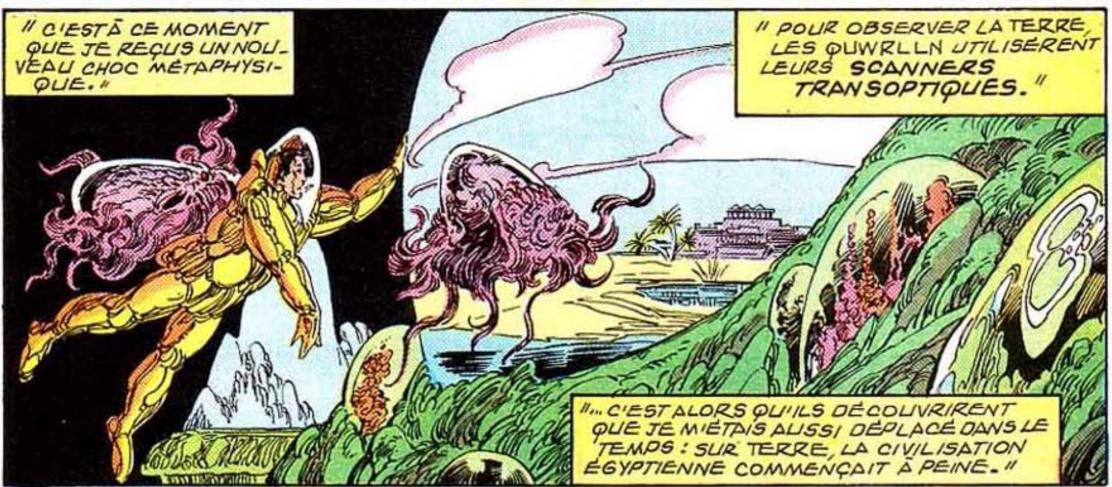
> " LESTENEBRES ETNENT PARTOUT."



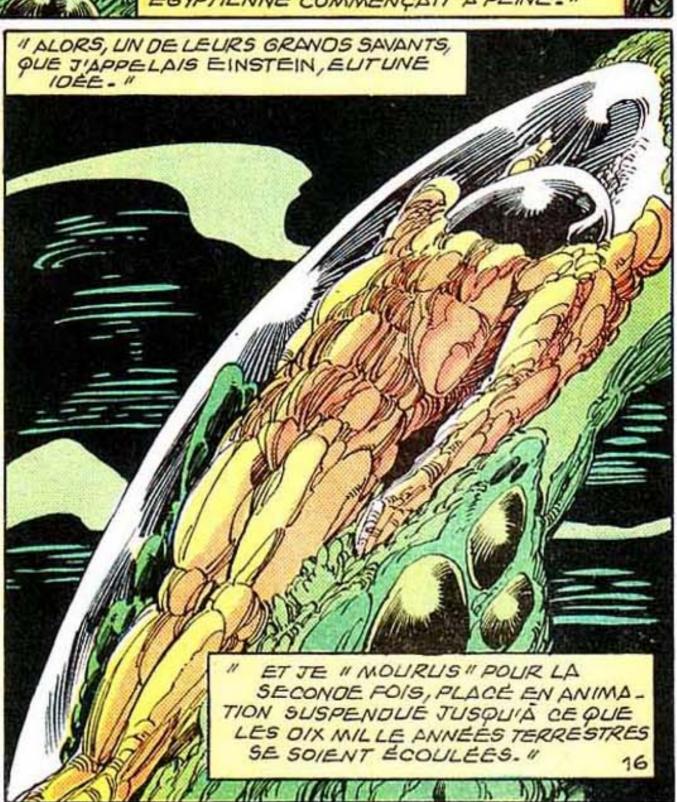


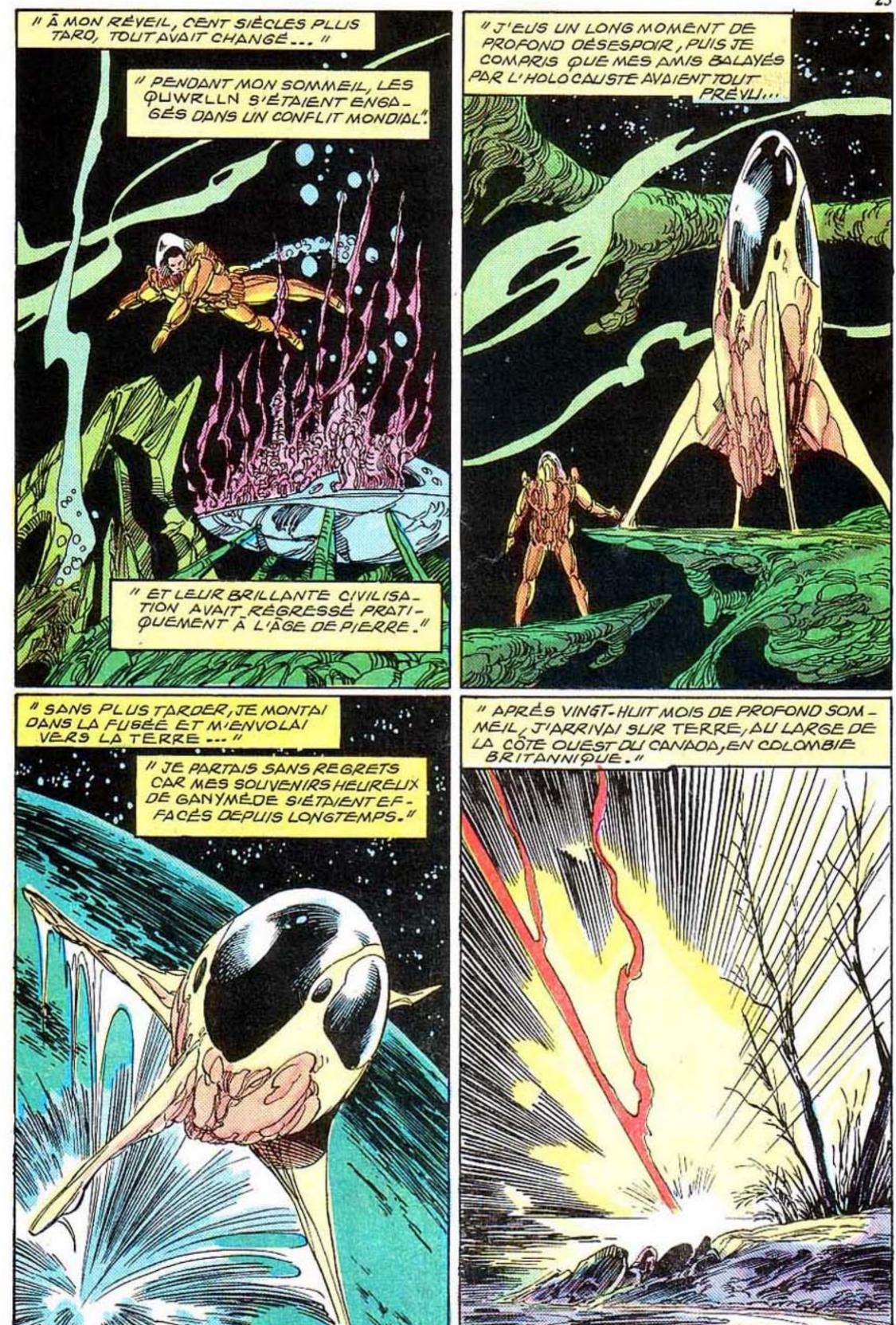




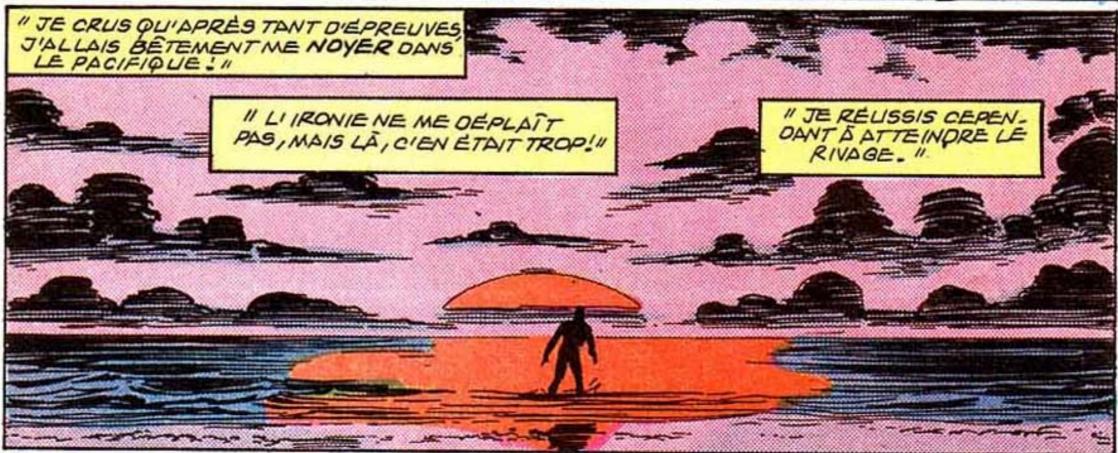








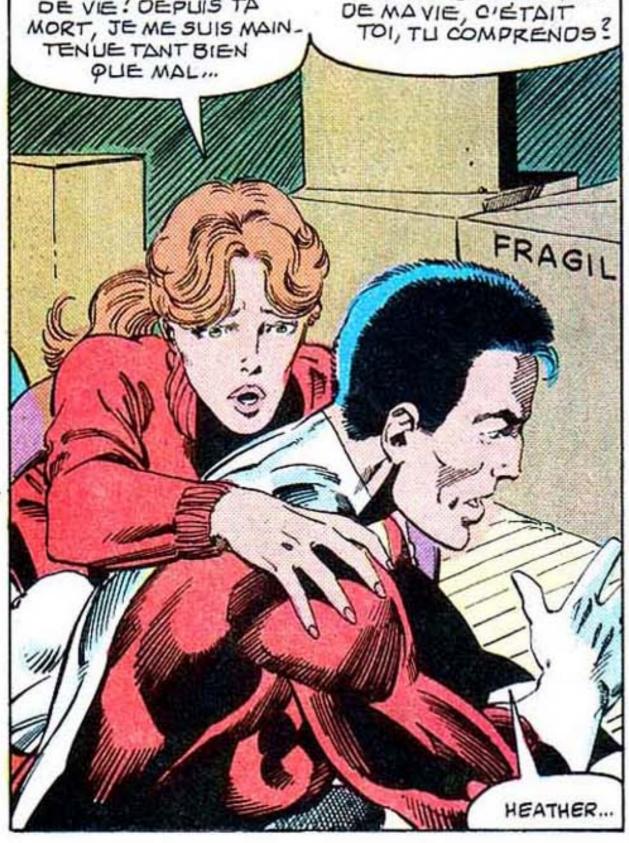




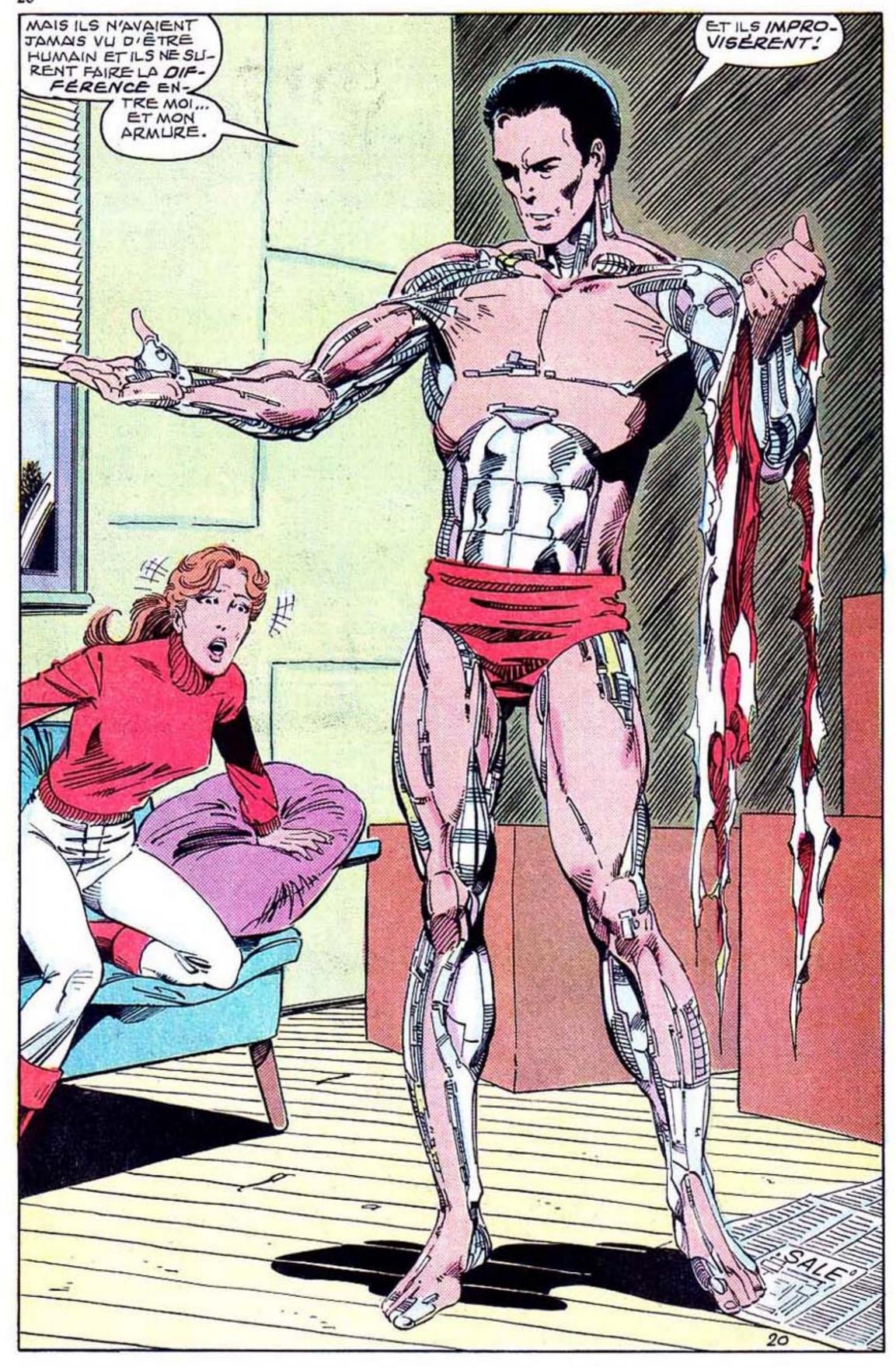


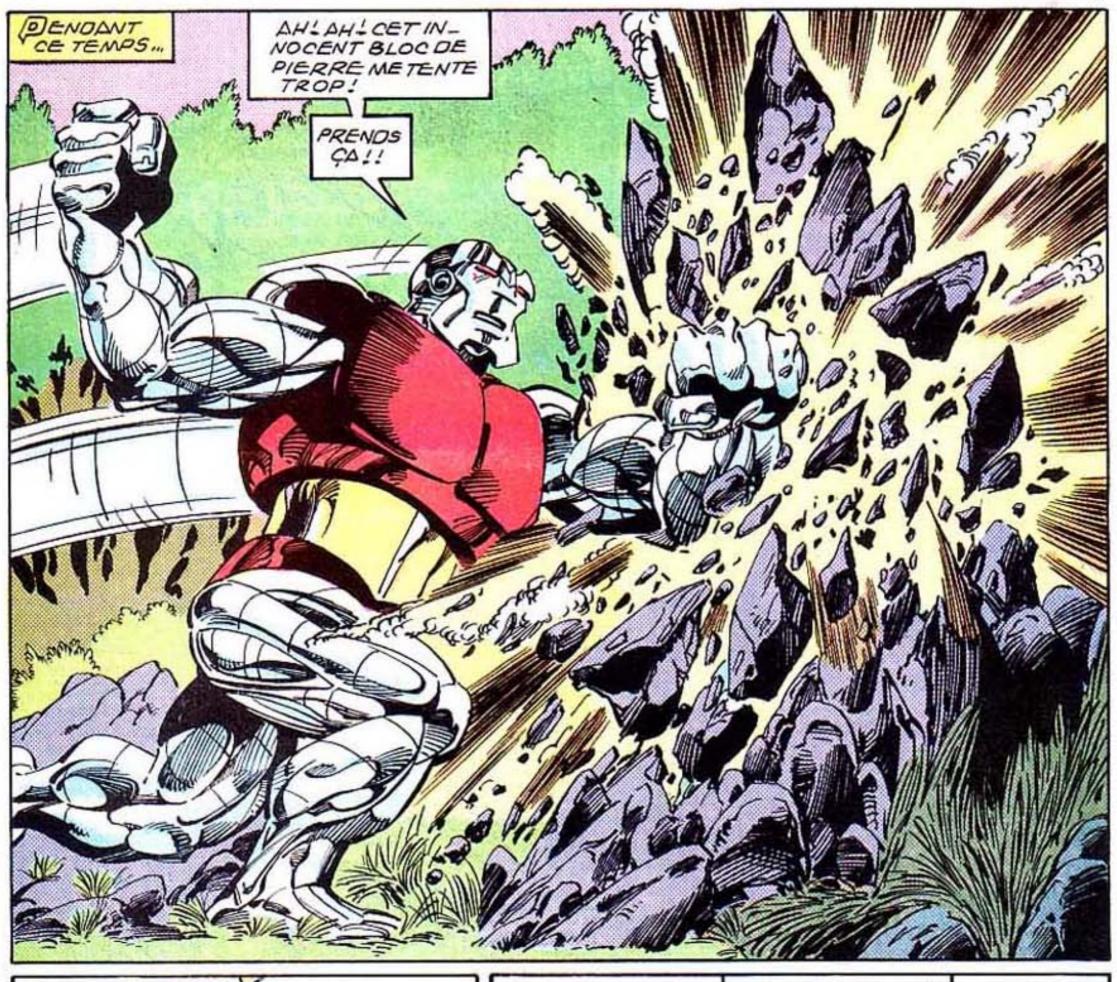


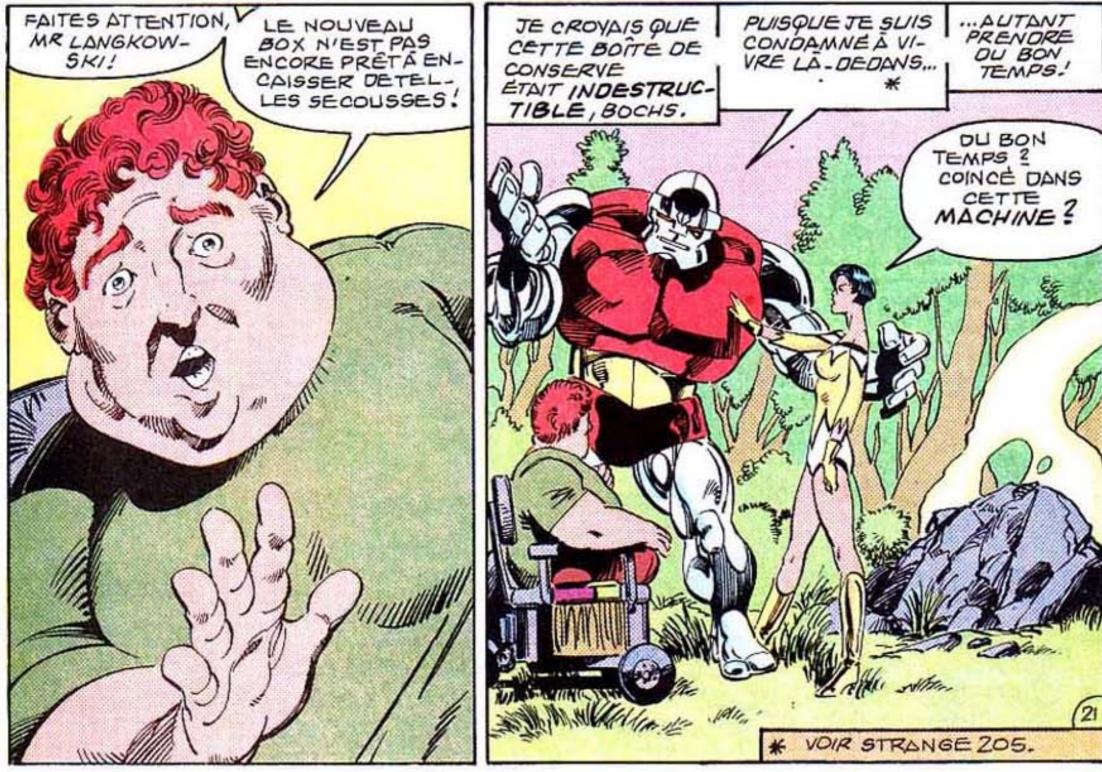


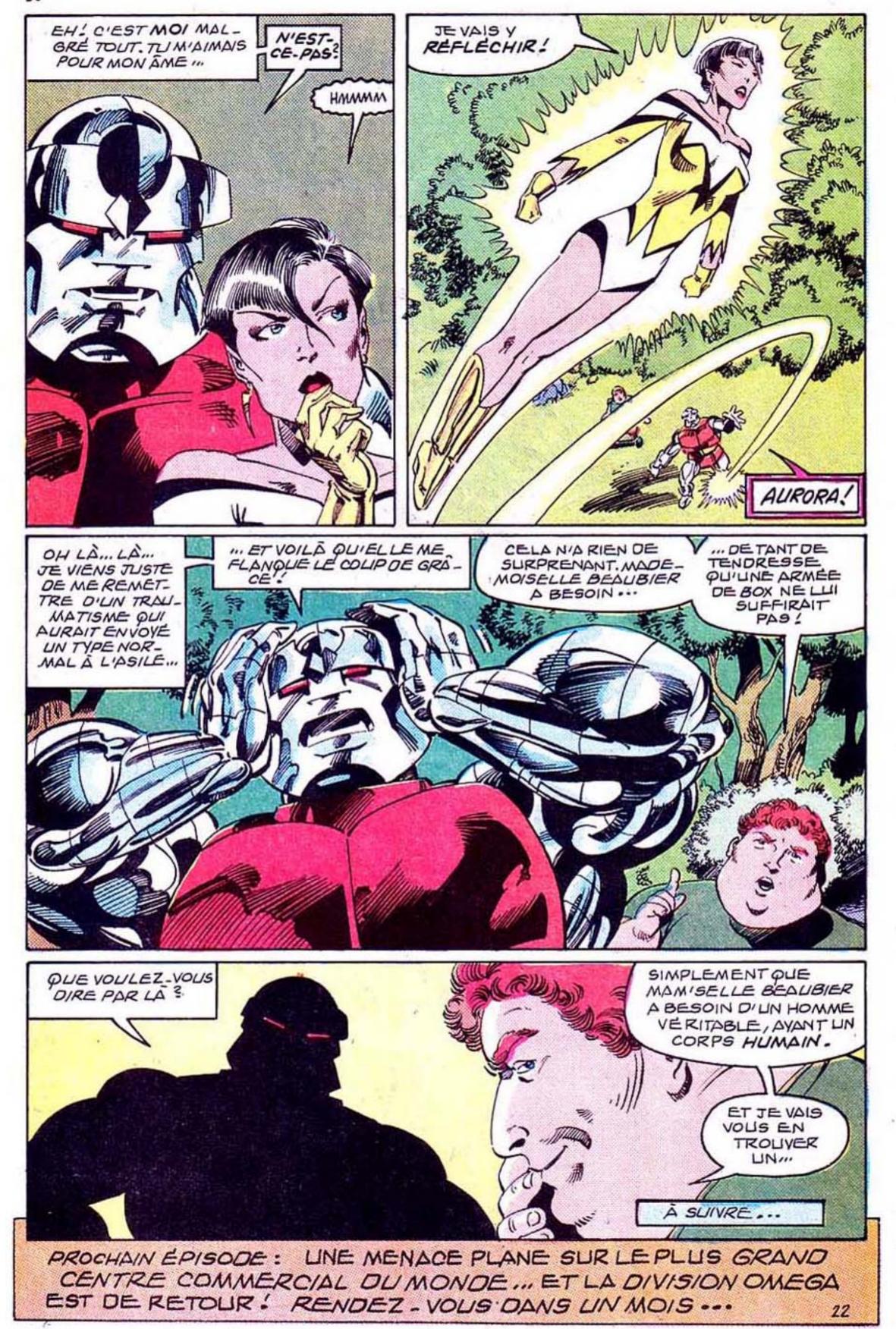














NOVA 109: Fatalis renaît! Fatalis est vivant! Il demande aux FANTASTIQUES de l'aider à reconquérir le trône de Latvérie! Et, plus incroyable encore, ayant eu la preuve que la Latvérie est plongée dans le chaos, les FF acceptent! La nuit de Noël s'annonce triste pour L'ARAIGNEE qui réveillonne en tête-à-tête avec son costume; même les super-vilains font la trêve mais un étrange cambriolage chez ses voisines tire le Tisseur de sa solitude. Grande nouvelle: IRON MAN décide de rempiler chez les Vengeurs de la Côte Ouest! Depuis le temps qu'on l'attendait!

OMBRAX-SAGA 253: Le Rhino, Electro, Blackout plus Opale... et l'Araignée pour couronner le tout: un épisode des VENGEURS survolté! En voulant délivrer les Célestes, prisonniers des Déviants qui ont installé leur base secrète sous Manhattan, THOR tombe aux mains du Seigneur de la Guerre qui s'empare de Mjolnir, son marteau enchanté.

SPIDEY 85: Cruelle déception pour l'Ombre qui ne veut plus investir le corps de PHOTONIK maintenant qu'il est redevenu Taddeus, le pauvre infirme. L'univers, menacé de destruction par le Beyonder de GUERRES SE-CRETES, sera-t-il sauvé par l'intervention des X-Men et

des Nouveaux Mutants? PUISSANCE 4 et les Nouveaux Mutants confrontés à d'étranges créatures qui veulent transporter Manhattan dans les limbes.

TITANS 97: Suite de l'affrontement NOUVEAUX MU-TANTS/Asgardiens avec, à la clé, les manipulations diaboliques de l'Enchanteresse. Dans les bas-fonds de Paris, où gravite une faune étrange, la fuite éperdue d'EPSILON et de son nouvel ami, le pittoresque Foxy. Consternation sur Attilan: Crystal ne sort pas du coma dans lequel elle est plongée. LA VISION ET LA SOR-CIERE ROUGE tentent de calmer Vif-Argent qui se déchaîne contre celui par qui le scandale est arrivé.

ICEBERG (Récit Complet Marvel 13): ICEBERG revient chez ses parents à l'occasion d'une fête de famille et découvre... une boîte à remonter le temps qui l'entraîne dans une dimension cauchemardesque où il affronte le Néant qui n'a cessé de le hanter durant toute son existence.

STRANGE 205 bis, Spécial Origines - SPECIAL STRANGE 48 - LA FOLIE DE MYSTERIO (Album Araignée 29) sont toujours en vente.
TOUS NOS JOURNAUX ET ALBUMS SONT EN VENTE EXCLUSIVEMENT DANS LES KIOSQUES, MAISONS DE LA PRESSE ET CHEZ LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

BON DE COMMANDE DES ALBUMS LUG

Afin de complèter ma collection je voudrais recevoir n'utiliser que les bons du mois contenant la liste des a ALBUMS DES FANTASTIQUES — LE RETOUR DU PRINCE DES MERS (12 F) — DUO DIABOLIQUE (12 F) — LE MAITRE DES MALEFICES (12 F) — L'IMPOSTURE DE FATALIS (12 F) — PRISONNIERS DU PRINCE DES MERS (12 F) — LE MICRO-MONDE DE FATALIS (12 F) — LE PHARAON DU FUTUR (15 F) — LE MAITRE DE LA HAINE (15 F) — LE MACHINATION DE FATALIS (15 F) — LE SPHINX ET LES INHUMAINS (15 F) — LE SPHINX ET LES INHUMAINS (15 F) — L'ENFANT ET LES SORTILEGES (18 F) — L'ENFANT SORTILEGES (18 F) — L'HERITAGE MAUDIT (18 F) — LA BATAILLE DU BAXTER BUILDING (18 F) — TRAHIS PAR LA CHOSE (18 F) — TRAHIS PAR LA CHOSE (18 F) — L'INFERNAL EQUINOX (12 F) — L'ARAIGNEE AUX J.O. D'HIVER (12 F)	- LA FUREUR DU RHINO (15 F) - LA VEUVE ET LE SAMOURAI (18 F) - LA PROIE DU CHASSEUR (18 F) - MISSION SECRETE (18 F) - LA FIN DE L'ARAIGNEE (18 F) - LE CRISTAL MAGIQUE (18 F) - LE TRIOMPHE DU DOCTEUR OCTOPUS (18 F) - RENCONTRE AVEC KA-ZAR (18 F) - AU ROYAUME DE KA-ZAR (18 F) - LES X-MEN ET LES JEUNES TITANS (18 F) - BELASCO (18 F) - LA SAGA DES BROOD (18 F) - LE RETOUR DU JEDI (18 F) - LES NOUVEAUX MUTANTS (18 F) - LES JUSTICIERS DU FUTUR (18 F) - SUPER-BOXEURS (18 F) - BLACKSTAR (15 F)
— LA FOLIE DE L'ARAIGNEE (12 F) — LES TENTACULES ENSORCELES (12 F) — SUPERMAN ET SPIDER-MAN (12 F) — L'ARAIGNEE ET LE ROBOT (15 F) — STEGRON (15 F) — ECHEC AU STRATEGE (15 F) — LA REINE DES SORCIERS (15 F)	- LE SURFER D'ARGENT (18 F) RECITS COMPLETS MARVEL - LE FAUCON (15 F) - LES X-MEN ET LES MICRONAUTES (15 F) - LE VALET DE COEUR (15 F) - HERCULE II (15 F)
FRAIS D'ENVOI: 1 alb.: 7 F - 2 alb.: 10 F - 3 à 4 alb.: 14 F - 5 à 10 alb.: 20 F - Plus de 10 alb.: envoi gratuit. Prix des albums commandés: Adressez ce bon et votre paiement à: EDITIONS LUG, 6 rue Emile Zola, 69288 LYON Cedex 02 - CCP 1418-89 A - LYON. Veuillez ne pas payer par timbres, ne pas envoyer d'espèces et régler albums et abonnements séparément. Ecrivez lisiblement votre nom et votre adresse pour que nous puissions expédier votre commande. Merci. NOM	



orsque l'homme fait son apparition sur la terre, le climat, les animaux, la nature lui sont hostiles. L'homme ne peut compter que sur lui-même. Il est très défavorisé par rapport aux autres créatures. Seules, son intelligence et son astuce vont lui permettre de survivre.

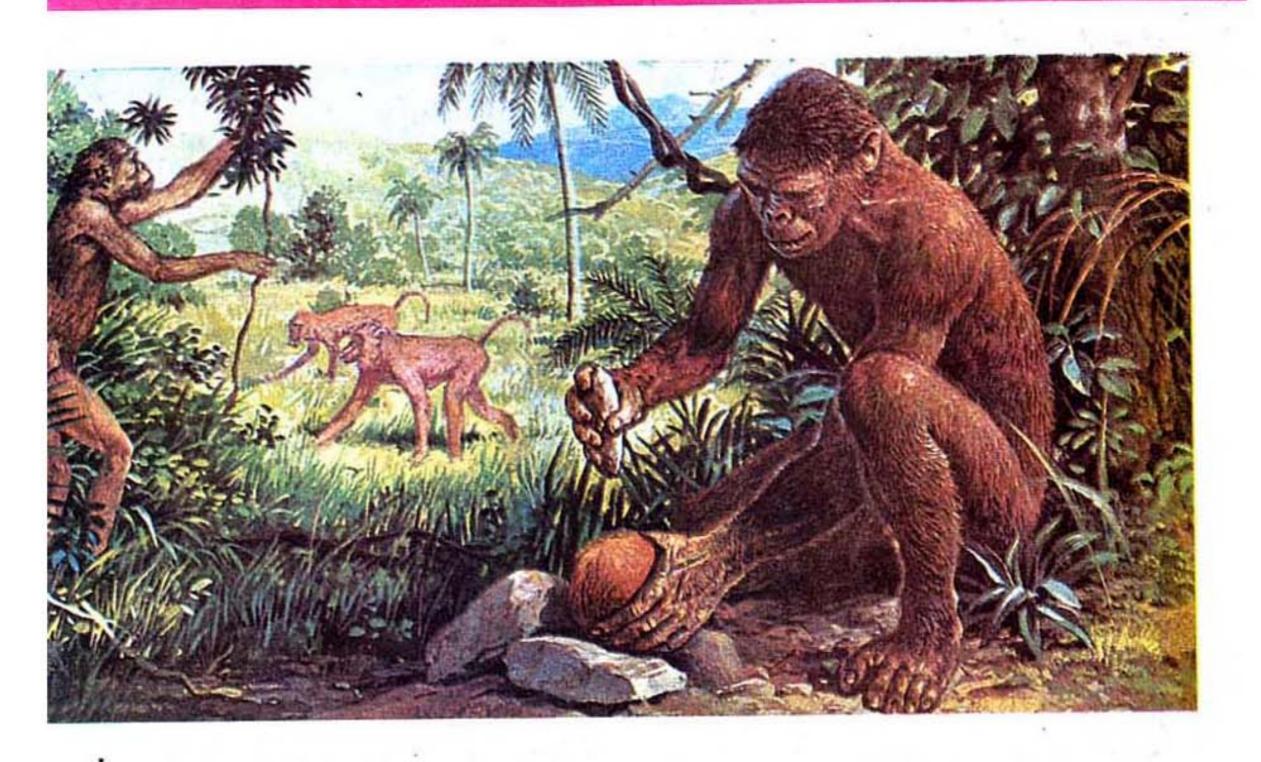
Par le mot "préhistorique", nous entendons toutes les époques qui précèdent l'histoire. Ce sont des temps très lointains, sur lesquels nous ne possédons aucun témoignage écrit. L'homme n'avait pas encore inventé de codes, tels que l'écriture, qui lui permettent de laisser des traces de son existence.

Comment peut-on, alors, connaître le mode de vie des hommes préhistoriques? Les spécialistes emploient deux méthodes: l'une consiste à rechercher et à étudier tous les objets et toutes les traces de la préhistoire, tels que les pointes de flèches, les bijoux ou les peintures. On a retrouvé également des jouets et des terres cuites. L'autre méthode consiste à étudier les moeurs et les coutumes de populations primitives encore existantes. Certaines tribus d'Australie et d'Amérique du Sud vivent toujours à l'âge de la pierre. Ces peuples se nourrissent du produit de leur chasse et dessinent encore des fresques sur les parois des grottes. En étudiant leurs techniques primitives, les historiens peuvent retracer la vie quotidienne de l'homme préhistorique.

Le matériau le plus répandu dans la nature est la pierre. Et c'est précisément l'usage de la pierre qui caractérise l'homme préhistorique.

Cet homme apprend à utiliser tout ce qu'il trouve dans la nature. La pierre, par sa solidité, va lui permettre d'inventer les premières armes: pointes de flèches taillées, racloirs, poinçons, scies, haches. L'homme se sert principalement du silex, car cette pierre se travaille facilement, tout en étant très résistante. En frappant deux silex l'un contre l'autre, l'homme découvre qu'il peut

LA PREHISTOIRE



obtenir une lame ou une pointe.

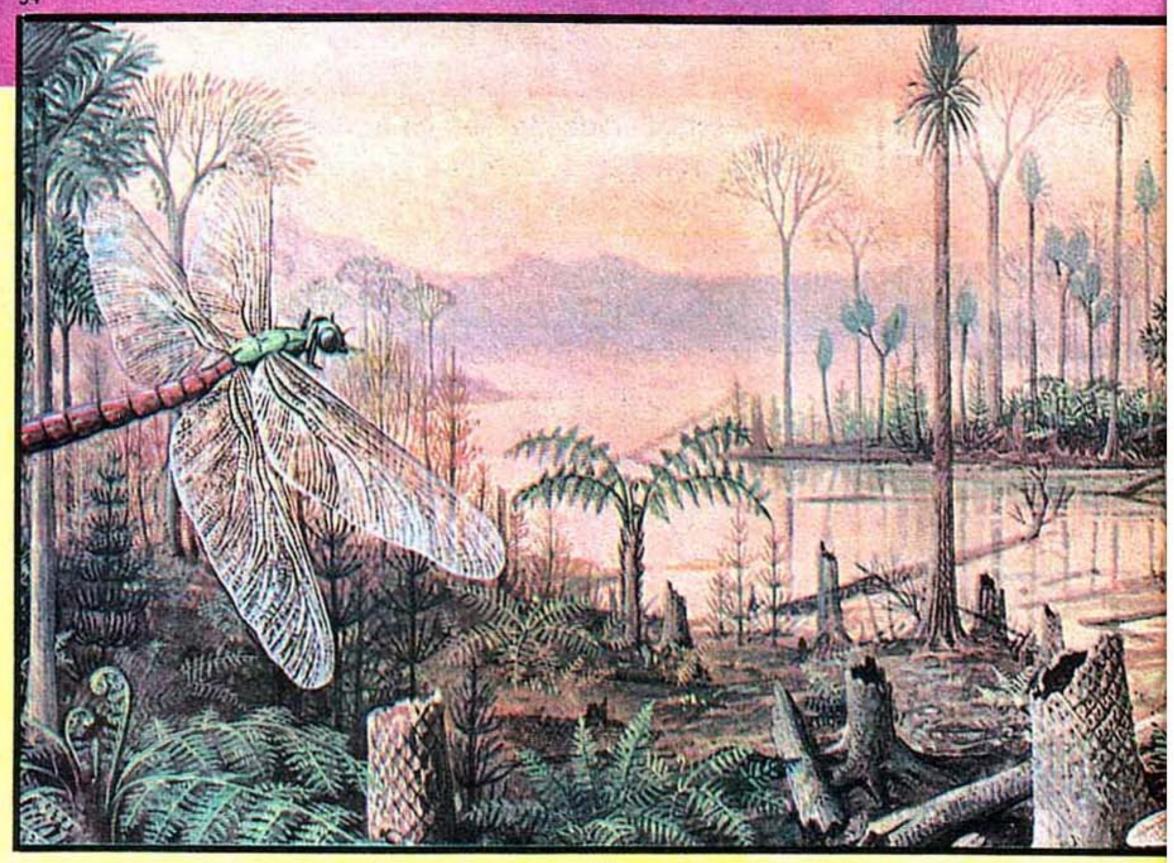
Les silex taillés sont les premières créations de l'époque préhistorique. Il n'existe pas de récipients, car l'homme n'imagine pas encore qu'on puisse conserver la viande. Les tribus préhistoriques consomment immédiatement le produit de leurs chasses. C'est d'ailleurs la nécessité de découper la viande et

d'utiliser les peaux qui va pousser l'homme à fabriquer ses premiers outils: la lame et le racloir.

LES DIFFERENTES EPOQUES DE LA PREHISTOIRE

On divise généralement la préhistoire en trois périodes distinctes: l'âge de la pierre, l'âge du bronze et l'âge du fer. L'âge de la pierre comporte lui-même trois époques: le paléolithique, époque de la pierre taillée, le mésolithique, époque de transition et le néolithique, époque de la pierre polie. L'époque paléolithique a duré près de six cent mille ans.





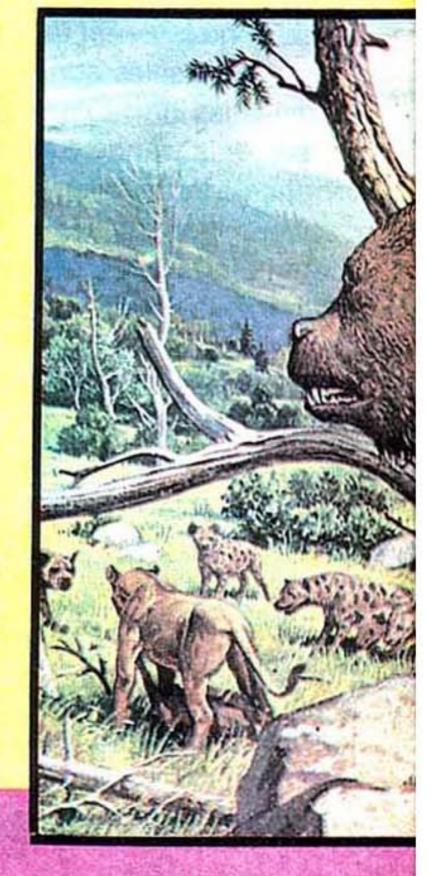
Les deux mille ans de mésolithique et les deux mille ans de néolithique paraissent bien courts à côté.

Mais par rapport à l'épopée humaine, ce sont tout de même de longues périodes. Une fois sorti de l'âge de la pierre, l'homme se civilise rapidement; l'âge du bronze (il y a six mille ans) et l'âge du fer (quatre mille ans) appartiennent déjà à l'histoire, et non plus à la préhistoire.

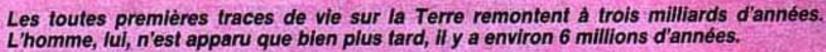
LA CHASSE ET LES ARMES

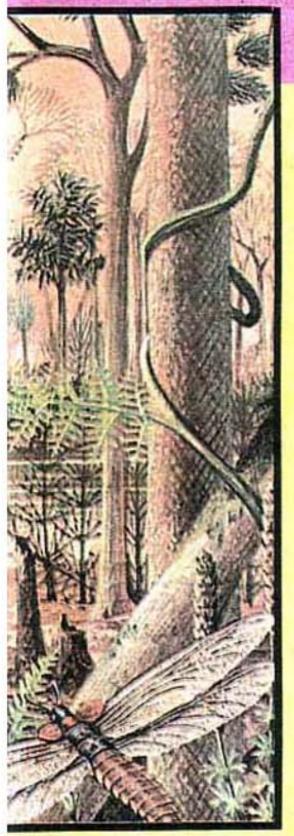
Pour survivre, l'homme préhistorique doit parer à des nécessités premières: il lui faut se procurer de la nourriture et se défendre du monde extérieur. L'homme est généralement moins fort que les bêtes sauvages. Il doit donc développer son intelligence, et vaincre par la ruse. Il va inventer des outils de plus en plus sophistiqués.

Le premières armes sont de simples gourdins, ou des pierres pointues trouvées dans la nature. En



Pour lutter contre les animaux préhistoriques, l'homme ne possédait que deux armes: son intelligence et ses mains.





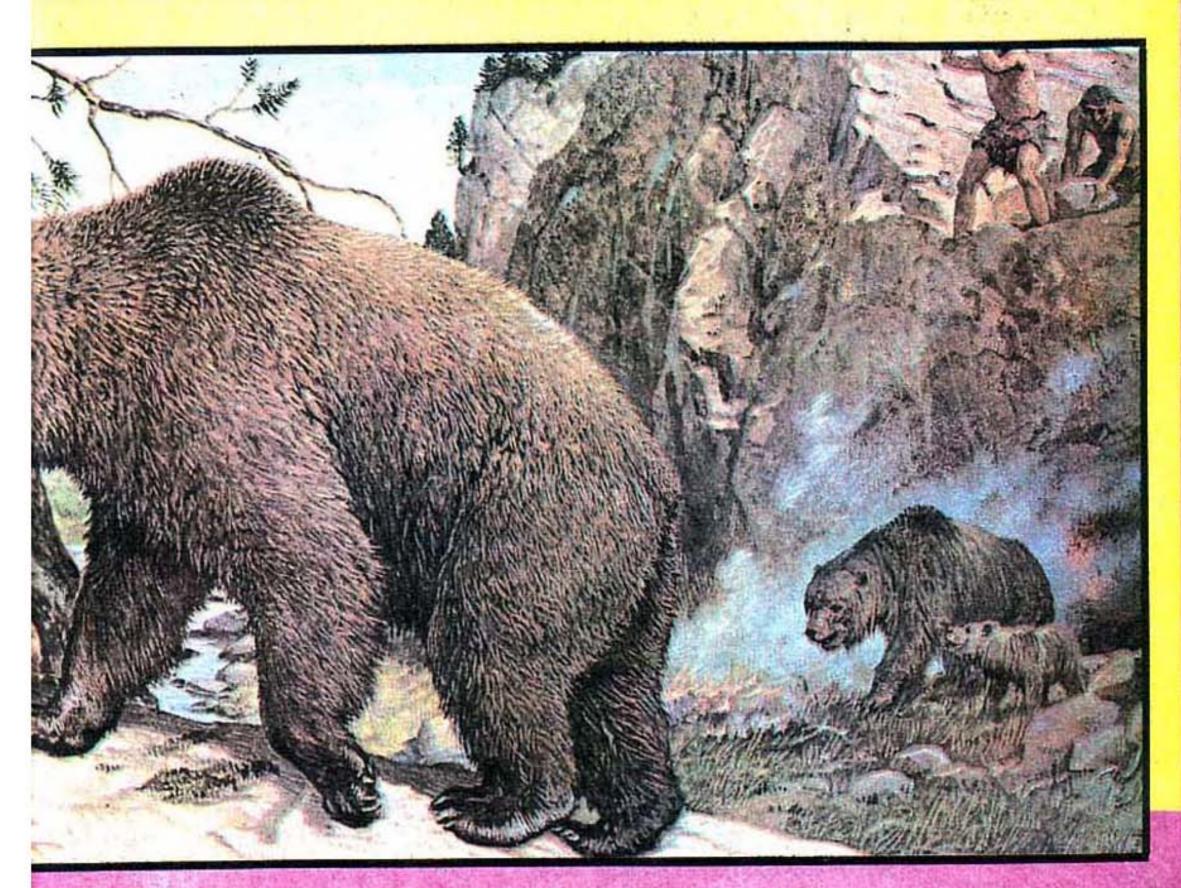
constatant l'efficacité de ces armes, l'homme va peu à peu chercher à les reproduire, puis à les améliorer. Au lieu d'utiliser un objet à l'état brut, l'homme apprend à le transformer. Il agit ainsi sur la nature, au lieu de s'y soumettre.

Avec patience, il taille des pierres, les sculpte, les aiguise. Il peut dès lors fabriquer des haches et des lances, en joignant le bois à la pierre. Il peut aussi couper des peaux, les racler. Il évide des troncs d'arbre, il taille des branches. Il découvre que l'os et la corne peuvent également lui servir.

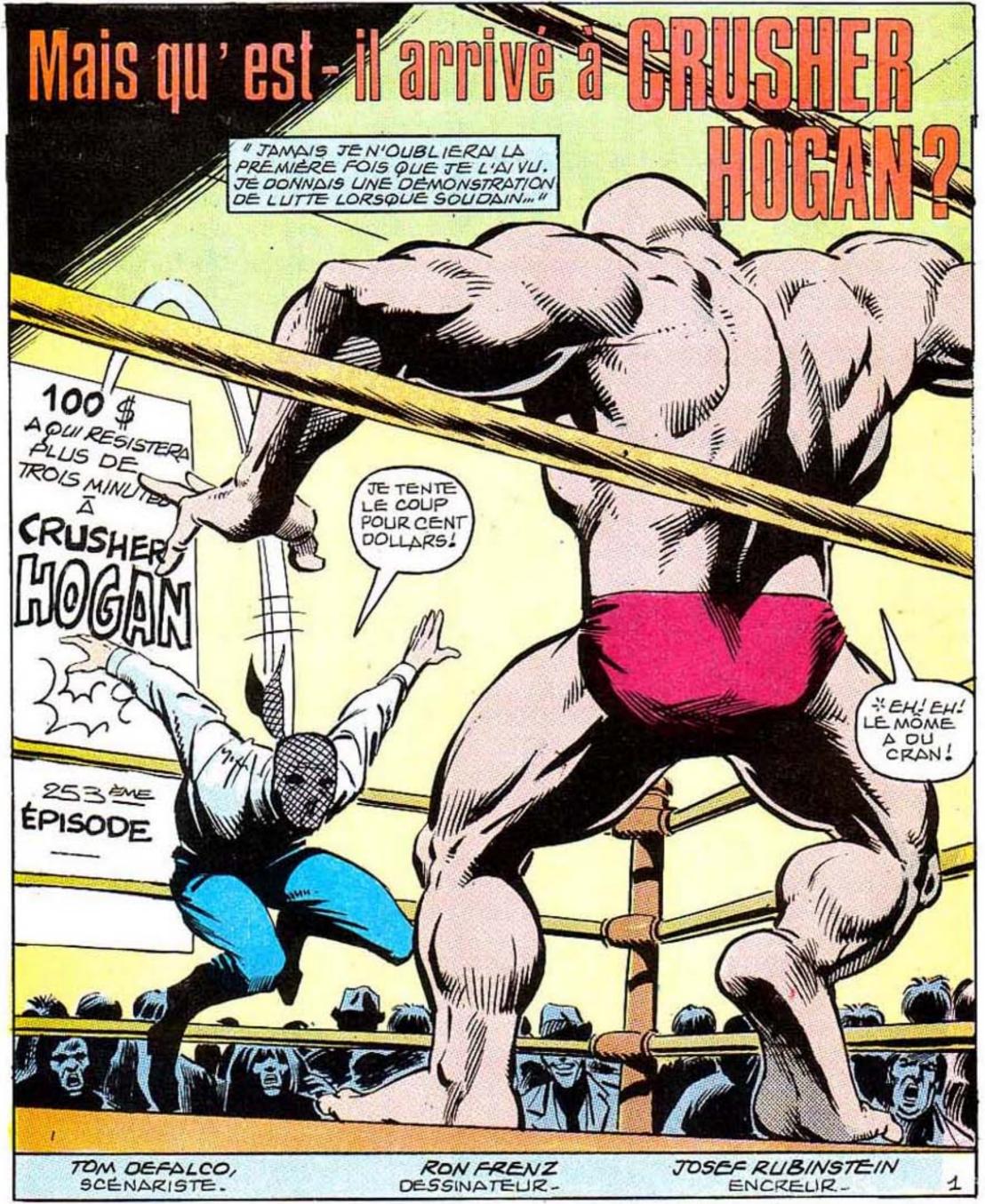
L'homme préhistorique apprend à se défendre en fabriquant des armes. Mais il apprend aussi à tirer parti de cette nouvelle force: les bêtes sauvages ne lui font plus peur. Au contraire, elles le servent. Une bête abattue représente la nourriture d'une tribu, ainsi que son habillement. De dominé, l'homme devient dominateur.

(A suivre)

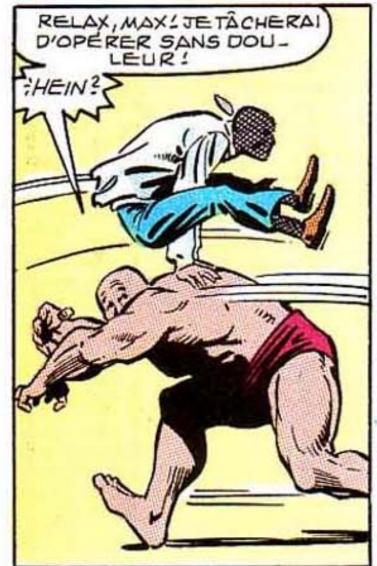
© Falcon Books



L'HOMME ARAIGNÉE



Copyright © 1985 Marvel Comics Group. © 1987 Ed. LUG. Tous droits réservés. L'ARAIGNÉE et tous les personnages de ce numéro sont la propriété du Marvel Comics Group et cette publication est sous licence du Marvel Comics Group, division de Cadence Industries Corporation.































AS-TU VU

L'ARAIGNÉE

DERNIERE-

OCCUPE, MAIS IL N'OUBLIE JAMAIS SON VIEIL ENTRAIS

















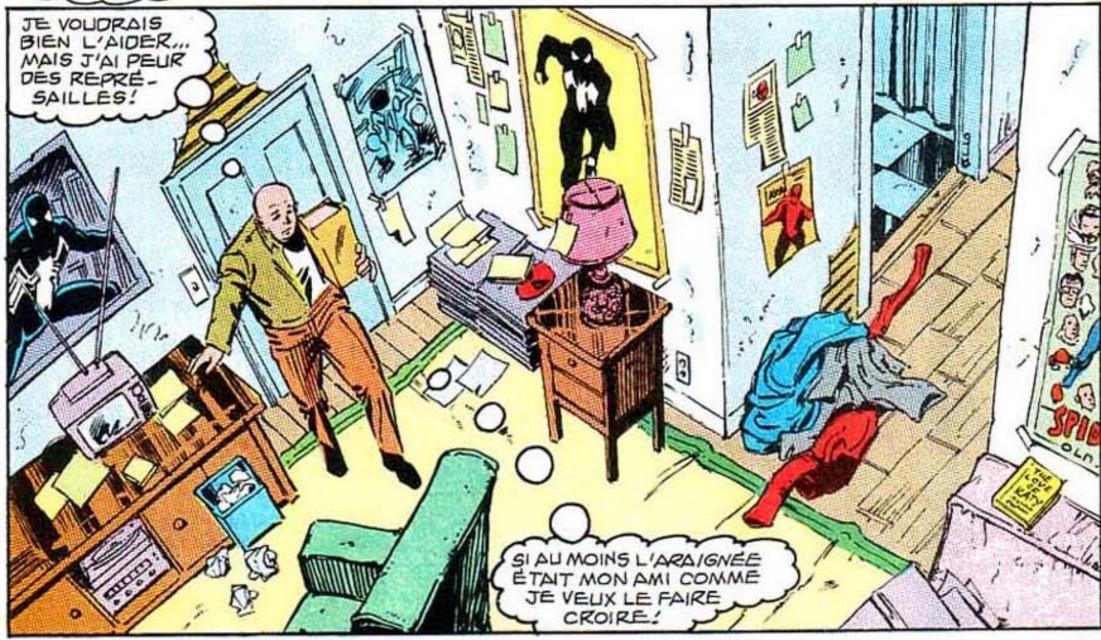








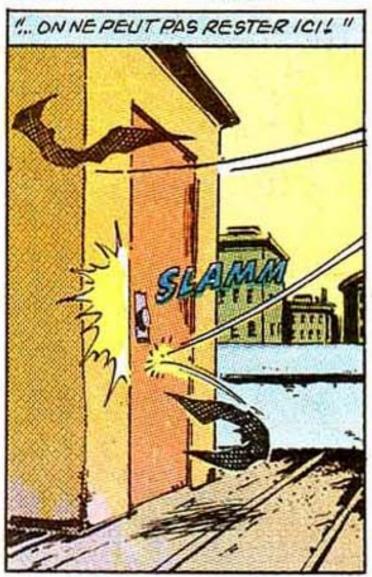














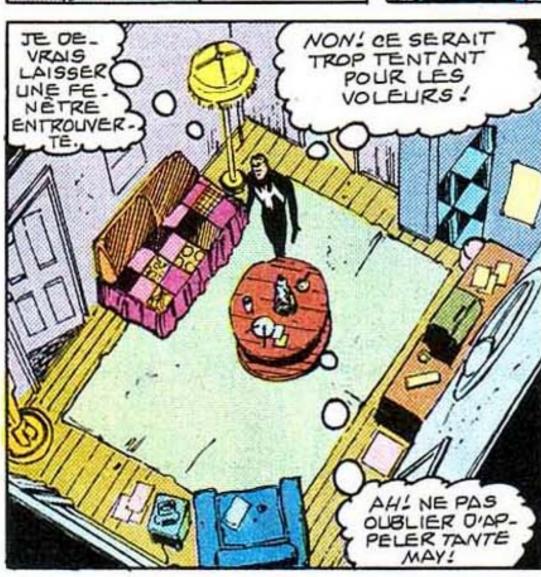


PARTONS!











































































SON MARIAGE BAT DE

























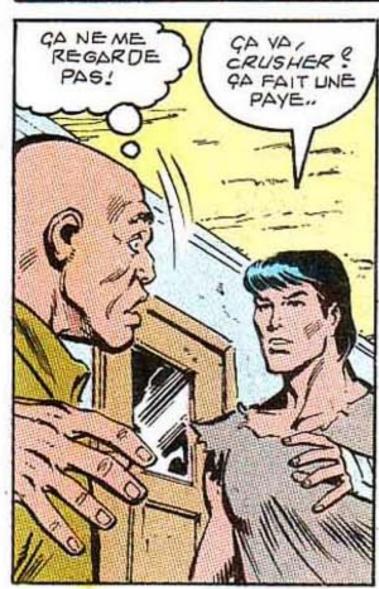












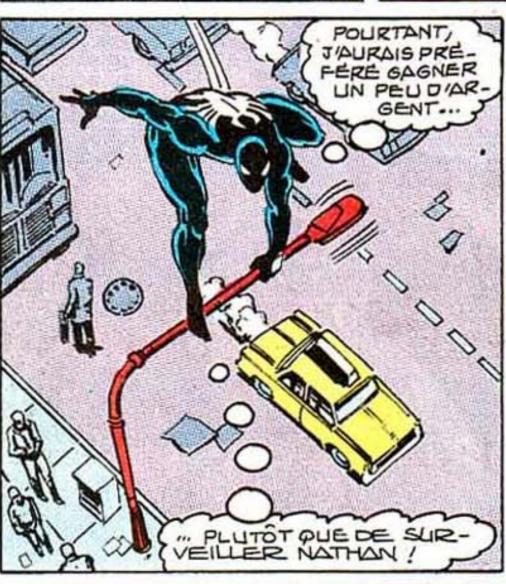




















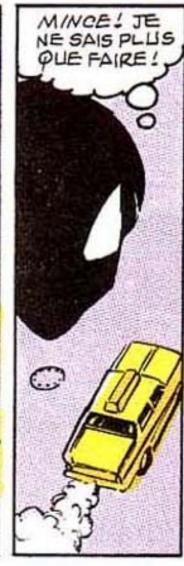






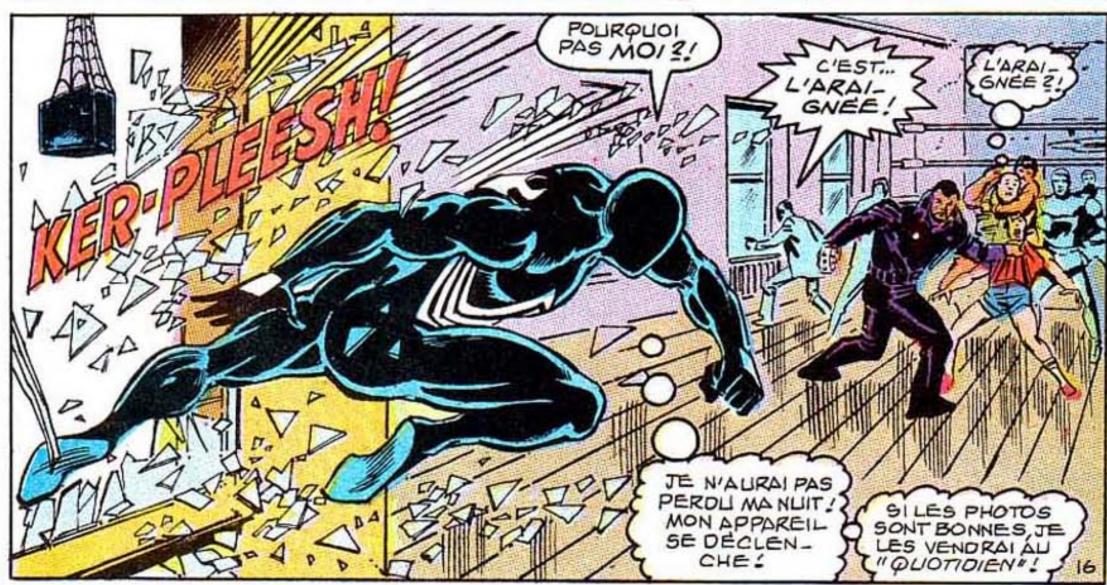






































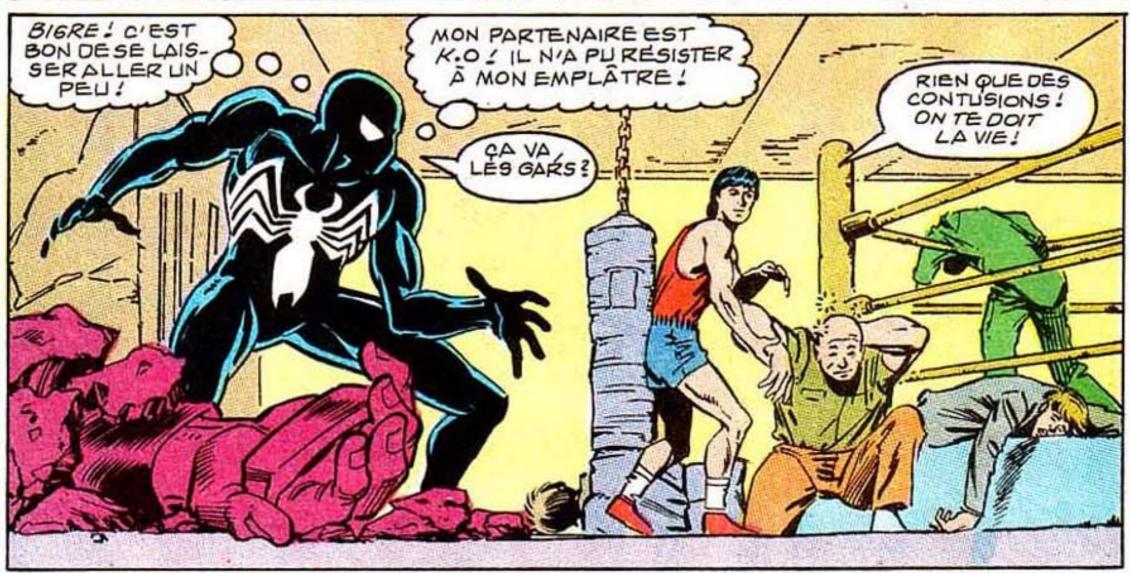












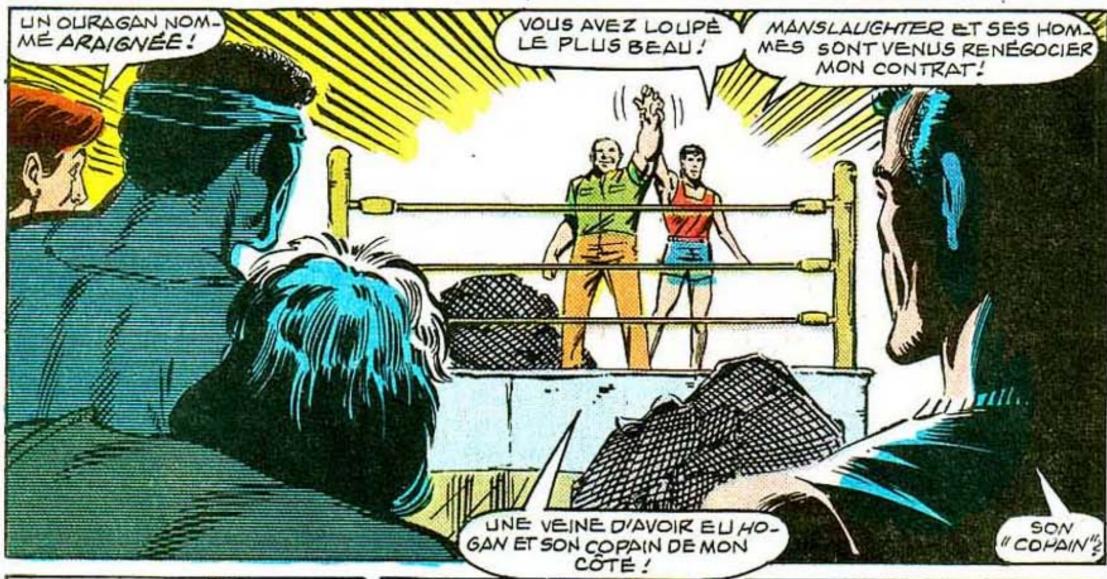
























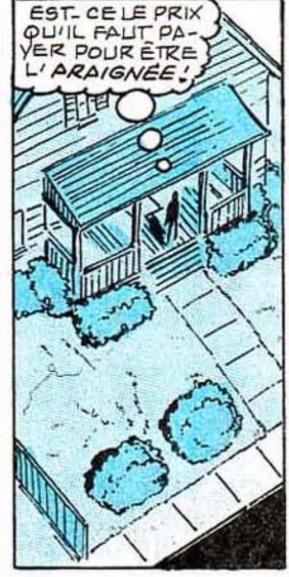












AVIS ALIX
RETARDATAIRES:

L'ALBUM
ARAIGNEE Nº29:

LA FOLLE

MYSTERIO

EST ENCORE
EN VENTE!!!





Réacteur d'une centrale nucléaire.

Un réacteur est un élément d'une centrale nucléaire dans lequel se produit la fission de l'uranium qui sert de combustible.

Cette fission, contrairement à ce qui se passe lors d'une explosion atomique, est contrôlée et dégage une énorme quantité de chaleur qui chauffe de l'eau. Celle-ci se transforme en vapeur et alimente des turbo-alternateurs produisant de l'électricité.

La fission des atomes d'uranium est provoquée par des agents extérieurs: les neutrons. Ceux-ci frappent les noyaux des atomes en chassant des neutrons qui à leur tour vont provoquer la fission d'autres atomes. C'est ce que l'on appelle la réaction en chaîne. Pour que cette réaction s'amorce, il faut que les neutrons soient ralentis par de l'eau, du graphite, ou de l'eau lourde.

La fission se produit au coeur du réacteur constitué par le combustible (uranium), le modérateur qui ralentit les neutrons, et un circuit de refroidissement qui évacue la chaleur qui alimentera les turbo-alternateurs générateurs d'électricité. Le coeur du réacteur est entouré d'un réflecteur qui empêche les neutrons de s'échapper. La réaction est contrôlée par des barres contenant des matériaux qui absorbent les neutrons; elles sont en bore ou en cadmium. L'ensemble est placé dans une enceinte de béton protégeant l'extérieur de la radioactivité.

© 1983 by Zuidnederlandse Uitgeverij N.V. Extrait du livre "Sais-tu déjà?" paru chez les Editions Chantecler, France.

LA VIE EST PEUT-ETRE NEE DANS

e plus grand mystère du monde reste celui de l'origine de la vie, et malgré de savantes hypothèses, nul homme de science n'a encore pu ap-

porter une réponse valable.

Notre planète se serait formée il y a 4600 millions d'années à partir des poussières et des gaz entourant le Soleil et, pendant les six cents millions d'années qui suivirent cette naissance elle se serait refroidie et elle aurait été bombardée par des météorites dont il reste des cratères usés par le temps. La vie serait apparue cinq cents millions d'années plus tard, donc relativement tôt.

De temps à autre les géologues, qui ont pour mission d'ausculter les roches, découvrent "la plus ancienne trace de vie sur la Terre". Dernièrement, c'est une équipe australienne qui, sous la conduite de Roger Buick, et en liaison avec le Bureau des Ressources Minérales de Camberra, annonçait avoir trouvé une "trace de vie" datant de 3500 millions d'années dans le nord-ouest de la grande île, près de Marble Bar.

DE PETITES SPHERULES NOIRES

Nous n'avons pas d'autres précisions pour l'instant. C'est pourquoi une autre découverte, faite par une équipe américaine en Afrique du Sud, à une vingtaine de kilomètres de la ville de Barberton, nous semble plus intéressante.

Là, le géologue Andrew Knoll et le paléontologue Elso Barghoon ont trouvé, dans des couches rocheuses formées de sédiments marins très fins datant aussi de 3500 millions d'années, près de deux cents cellules fossilisées se présentant sous forme de petites structures sphériques de deux microns et demi de diamètre.

Ce sont vraisemblablement des algues fossiles et ce qui donne à penser que l'on est là en présence de matière vivante, c'est que certaines de ces cellules ont été définitivement figées à divers moments de leur division, donc au cours de leur reproduction.

Un milliard d'années après la formation de la Terre, les premières algues étaient déjà capables de se diviser.

Ces petites sphérules noires perdues dans des formations géologiques du Swaziland sud-africain sont le message laissé par les plus anciens organismes terrestres.

DANS LES ARGILES

Mais comment est-on passé de l'inanimé au vivant? Voilà une énigme tout aussi grande. En laboratoire on a fait quelques expériences assez originales. On reconstituait dans une éprouvette l'atmosphère primitive supposée de la planète et on y faisait passer une série d'étincelles électriques.

On a ainsi obtenu quelques acides aminés qui sont, comme on le sait, les "briques" de la matière vivante puisque les protéines ne sont, en fait, que de longs chapelets comprenant des centaines ou des milliers d'acides aminés.

Cela n'allait pas très loin. C'est le professeur James Lawless de la NA-SA qui a expliqué récemment la naissance de la vie à partir du non vivant. Pour lui, cette vie aurait été rendue

L'ARGILE!

possible par la présence de métaux dans l'argile des rivages marins.

Il a montré que les argiles contenant du nickel, particulièrement abondantes, favorisent naturellement la formation de chaînons d'acides aminés. Mais comment a pu se reproduire cet embryon de vie? L'explication, là encore, se trouve dans des argiles, mais dans celles qui contiennent du zinc.

Ces argiles-là attirent les "nucléotides" qui sont les constituants du code génétique de tous les êtres vivants ou, autrement dit, les fameux "barreaux" de la double échelle d'A.D.N. tordue en spirale.

Quand les argiles se sont desséchées, acides aminés et nucléotides se sont retrouvés dans un milieu rocheux, dénué de toute vie. La nature, en quelques millions d'années, a su les réunir: des molécules de protéines se sont alors trouvées en présence de molécules d'ADN, faisant naître un métabolisme "pré-biotique".

Peu à peu on est passé de la matière au vivant capable de se reproduire. Des expériences faites en laboratoire ont permis d'obtenir, en présence de diverses argiles, les premiers chaînons d'acides aminés. Il semble qu'on soit, cette fois, sur la bonne voie.

© Continental Presse





Copyright © 1984 Marvel Comics Group © 1986 Ed LUG Tous droits réservés. L'ARAIGNÉE et tous les personnages de ce numero sont la propriéte du Marvel Comics Group et cette publication est sous licence du Marvel Comics Group, division de Cadence Industries Corporation













































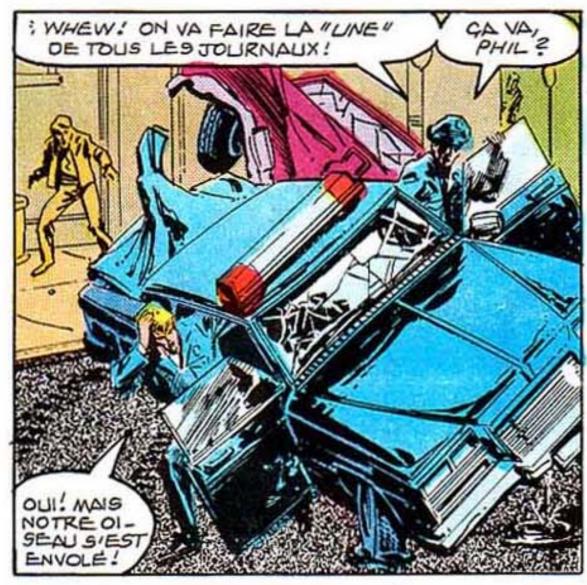






















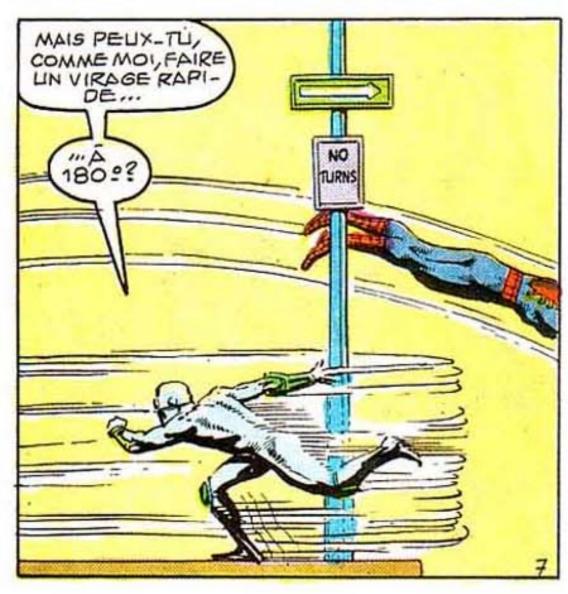


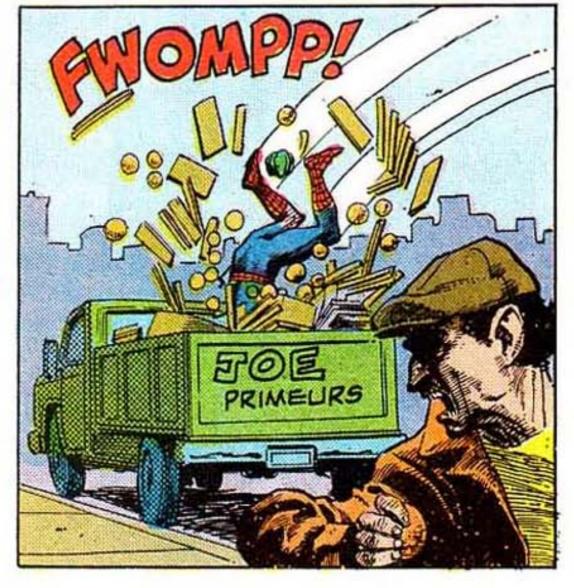


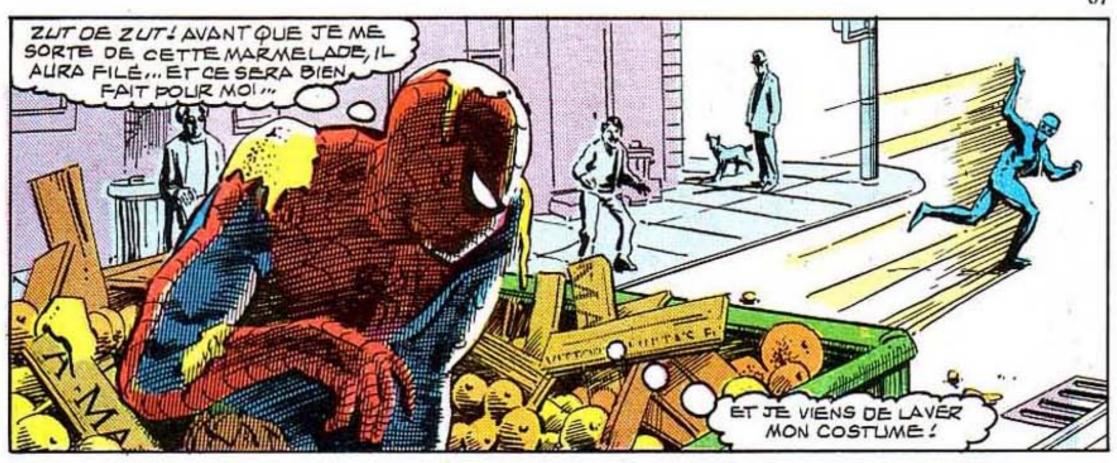








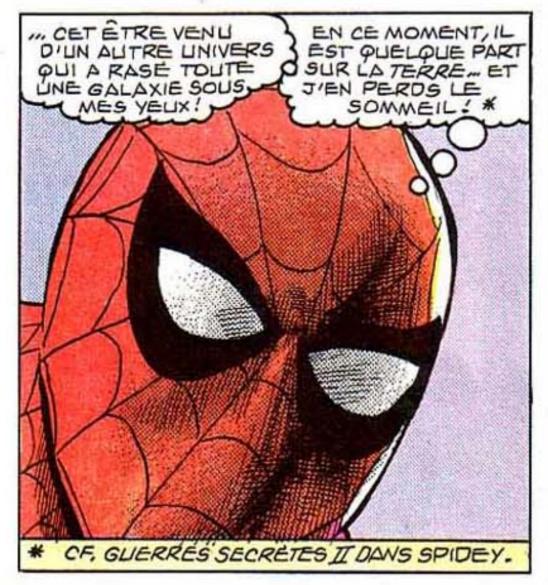








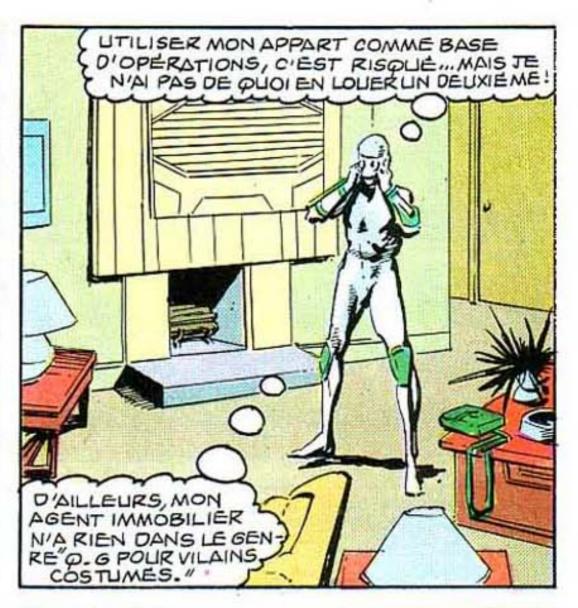




























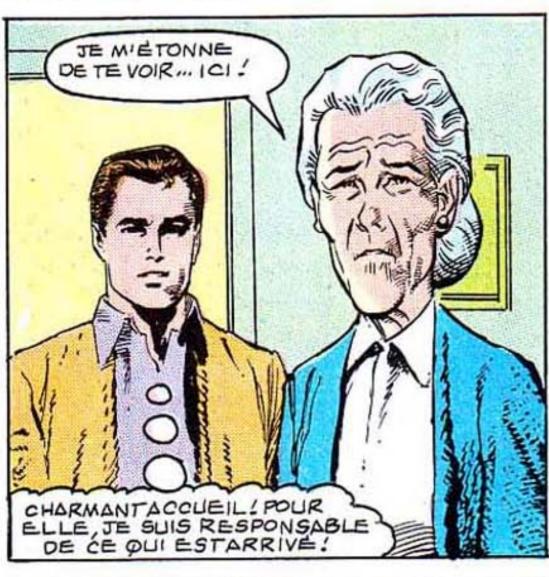






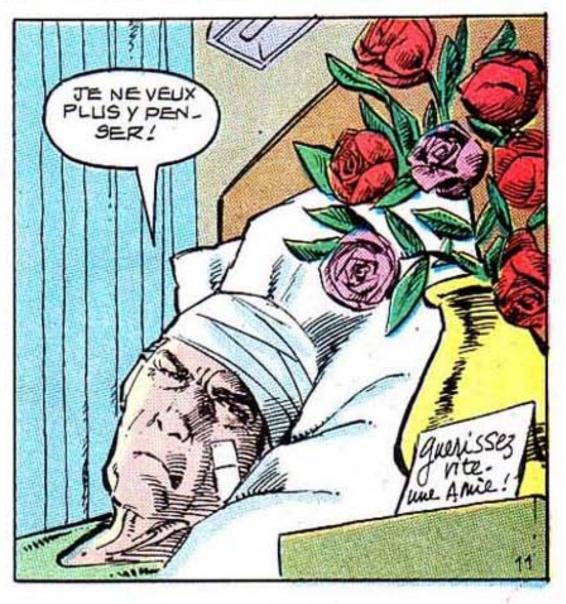






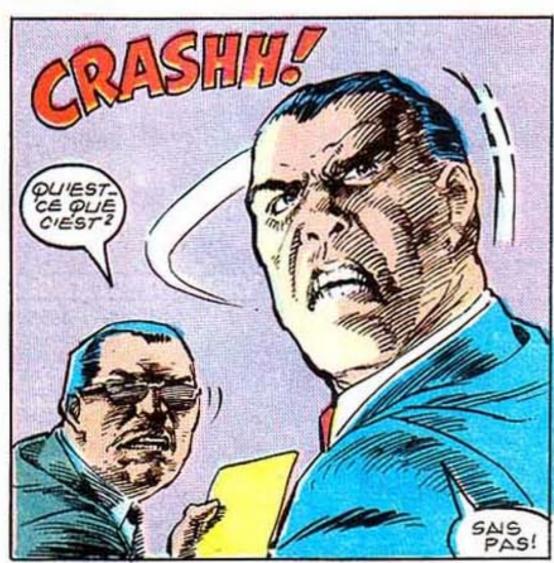






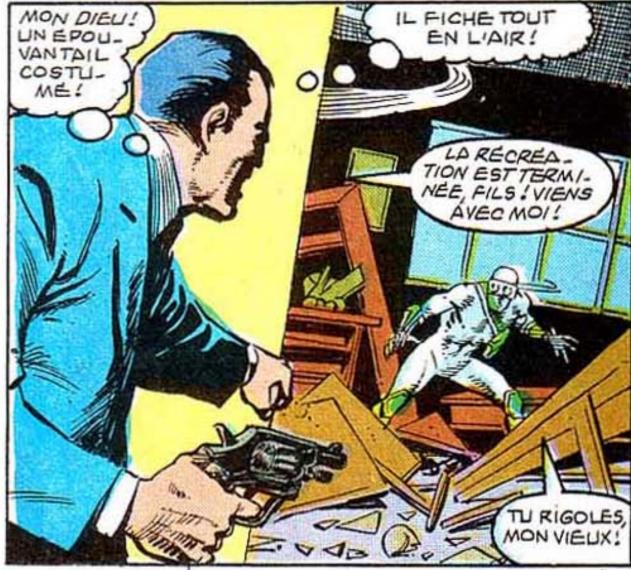






















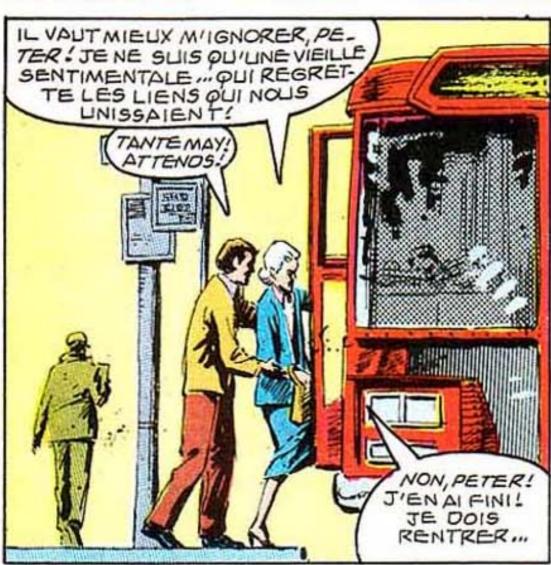












































































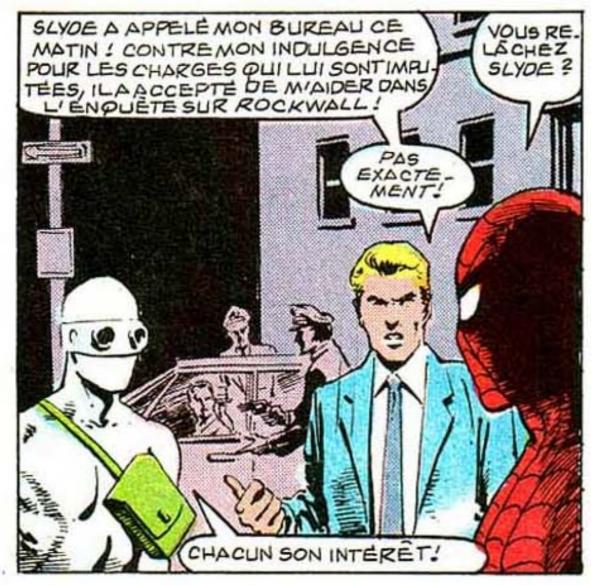


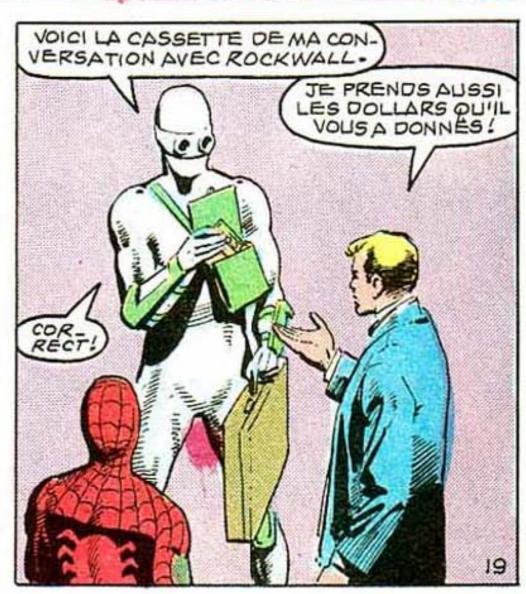




























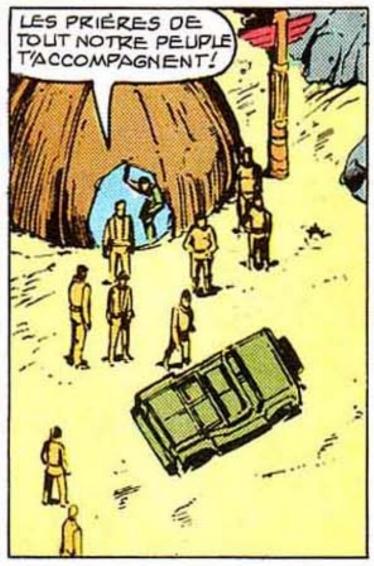






























NOS LÉGENDES ONT PRÉDITSA

VENUE ... ET LES RUINES QUI



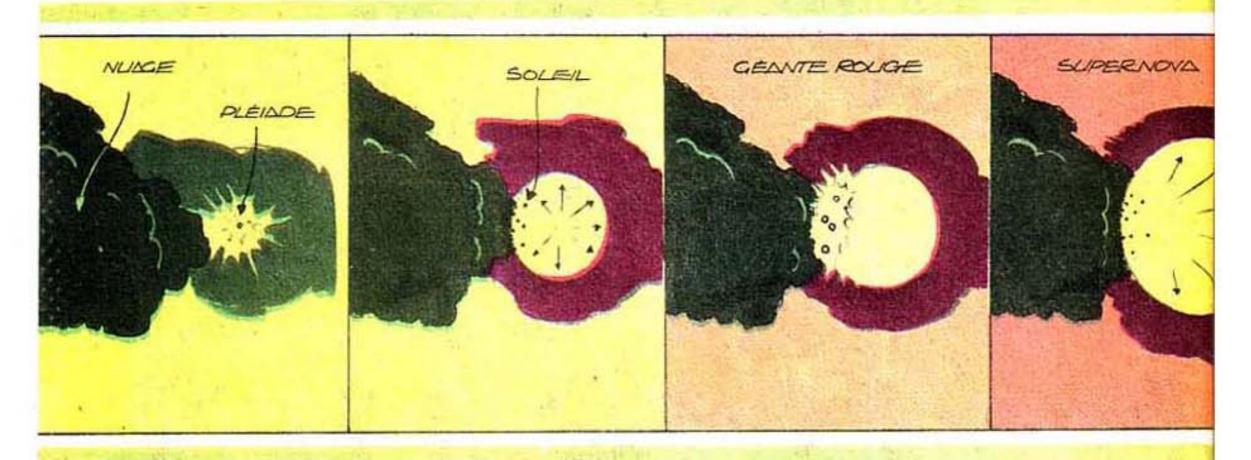


PROCHAIN ÉPISODE : L'ARAIGNÉE ETLE PUMA UNIS POLIR COMBATTRE ...

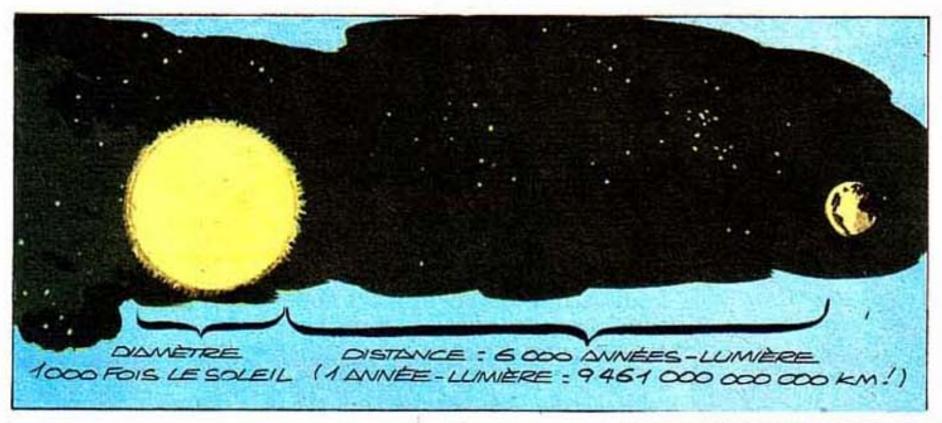


Le monde étoilé n'est pas uniquement le décor statique que l'on observe au télescope. Il serait même dangereux pour nous.

C'était il y a plus de cinquante ans, en 1936, une étoile de la Constellation d'Orion se fit remarquer. En quatre mois, son éclat devint mille fois plus lumineux que celui du Soleil. De quoi s'agissait-il? D'une étoile se rapprochant de nous? Non, tout simplement de sa naissance, c'est-à-dire de sa "mise à feu". Au début, les étoiles sont des nuages de gaz d'une masse 100000 fois supérieure à celle du Soleil. Puis ces nuages se disloquent, se contractent et s'échauffent sous l'effet des forces gravitationnelles pour former une constellation d'étoiles jeunes.



La constellation d'étoiles jeunes brûle son hydrogène... (certaines de ces étoiles sont visibles à l'oeil nu). Le Soleil est une étoile "adulte" vieille de 5 milliards d'années, qui arrive à mi-vie. Ensuite, il deviendra une géante rouge, comme il en existe déjà une, sous le nom d'Aldebaran. Cette géante rouge continue de grossir et son diamètre peut atteindre jusqu'à 1000 fois celui du Soleil, c'est le cas de l'étoile Betelgeuse. Elle devient ensuite une supernova qui libère alors une énergie fantastique.



La fin d'une étoile est dramatique, elle explose à l'extérieur et implose en son centre. Elle émet une énergie égale à celle du Soleil en 10 milliards d'années. De telles observations ont été effectuées en Chine en 1054: l'étoile fut visible à l'oeil nu durant plusieurs mois! puis en 1572. C'est en 1968 que ces types d'étoiles ont été vraiment identifiées. Depuis certains amateurs de science-fiction y ont même vu un danger prochain pour notre planète, mais il semble que nous ayons encore quelques millions d'années devant nous.

@ Anders Palm - Sune Envall - Semic



LE PROVERBE CACHE

Barrez sur la grille tous les mots de la liste ci-dessous; ces mots peuvent se lire horizontalement, verticalement, en diagonale, dans les deux sens.

Avec les lettres restantes, vous formerez un proverbe.

L	5	E	5	E	5	N	0	1	T	A	5	7	E	5
E	T	T	E	U	0	N	A	B	M	1	T	L	A	5
P	R	N	D	D	U	X	0	C	E	7	1	T	A	5
M	E	E	U	0	A	E	T	+	U	一	0	T	E	5
A	5	5	T	K	T	R	H	E	L	R	A	N	E	E
T	5	E	1	P	T	A	1	E	A	N	T	N	T	C
5	E	0	V	5	E	T	T	T	T	1	5	N	U	N
E	R	1	R	5	R	T	1	1	M	5	E	1	A	A
T	A	A	E	0	R	0	5	E	0	M	0	E	5	R
N	P	5	5	E	N	A	N	1	E	N	N	5	E	F
E	C	5	0	5	C	T	E	T	E	0	U	5	R	F
P	A	A	N	A	F	5	A	R	1	L	A	E	B	U
U	5	U	R	E	1	P	R	0	M	L	E	E	U	0
0	L	T	A	E	M	M	0	5	R	1	P	U	0	5
5	U	5	P	E	N	5	E	R	E	5	G	L	5	E

ASSAUT SENSATIONS ASSORTIE SENTE SENTIMENT DOTATION SERVITUDES SILLON **EMPATEMENT** SOIES **EPARS** SOMME ESSE SORTIE **ESTAMPE** SOUBRESAUT SOUFFRANCES ILLETTRE SOUPENTES SOUPIR LUTTE SQUATTER STRESS PARESSE SUD-EST PEAU SUSPENSE RIRE TETE TIRADE

SOLUTION:

SALTIMBANQUE

SATURATIONS

SARI

SATAN

SATINE

SEANTE

SENS

"L'EXCEPTION CONFIRME LA

TONS

TRACAS

TROIKA

USURE

JOUEZ SUR MINITEL AVEC AZJ, LE SERVICE DES TEENS!



AZJ, le service des teens, vous ouvre la porte du Club des Super-Héros LUG-MARVEL et vous donne l'occasion: de gagner des figurines de la collection **GUERRES SECRETES de MATTEL!**

26 / 7 2 RESKHEE(S) HETE BUILDINGTE CHOISE CLUB ssagerie en direct fapon in H" crestal at AZJ MIRUS IOTAL

Appelez le 36-15 et composez le code AZJ. Vous voyez alors apparaître l'écran ci-contre. Vous pouvez tenter votre chance au JAŻPOT, car des questions sur les super-héros y sont posées. Chaque semaine, vous pouvez gagner des figurines de vos personnages préférés. Ensuite, foncez sur le 3 pour avoir accès au club LUG MARVEL!

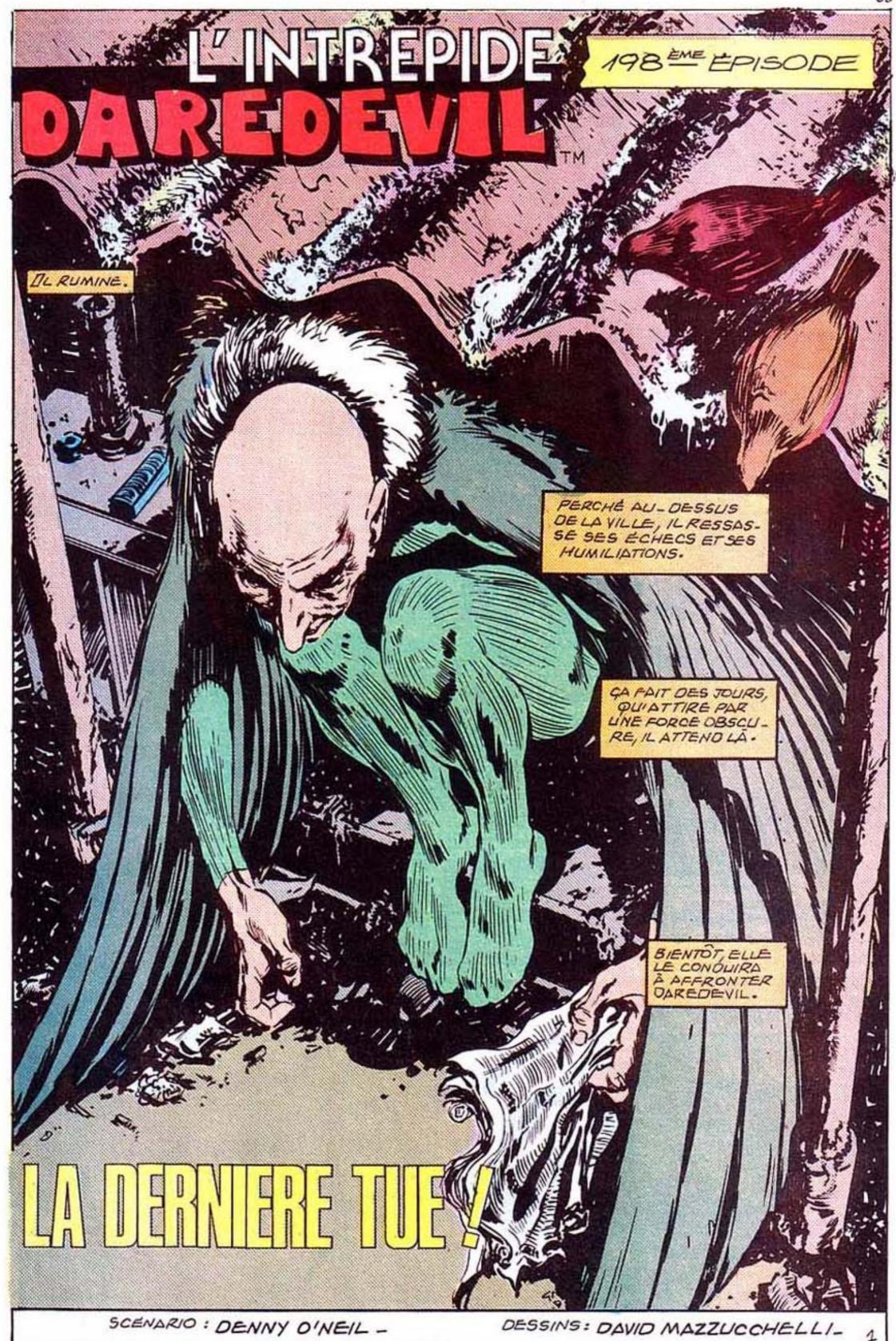
L'écran affiche alors les différents services du Club: la présentation des revues superhéros, le résumé des épisodes du mois, les nouveautés, les albums disponibles que vous pouvez nous commander, les petites annonces et le concours MARVEL LUG.

Si vous optez pour le numéro 5, vous voyez apparaître l'écran ci-contre. A vous de choisir entre la messagerie et les petites annonces qui vous permettent d'échanger, de vendre ou d'acheter les revues super-héros. Si vous mettez une annonce, précisez bien vos coordonnées. Certaines adresses sont incomplètes.

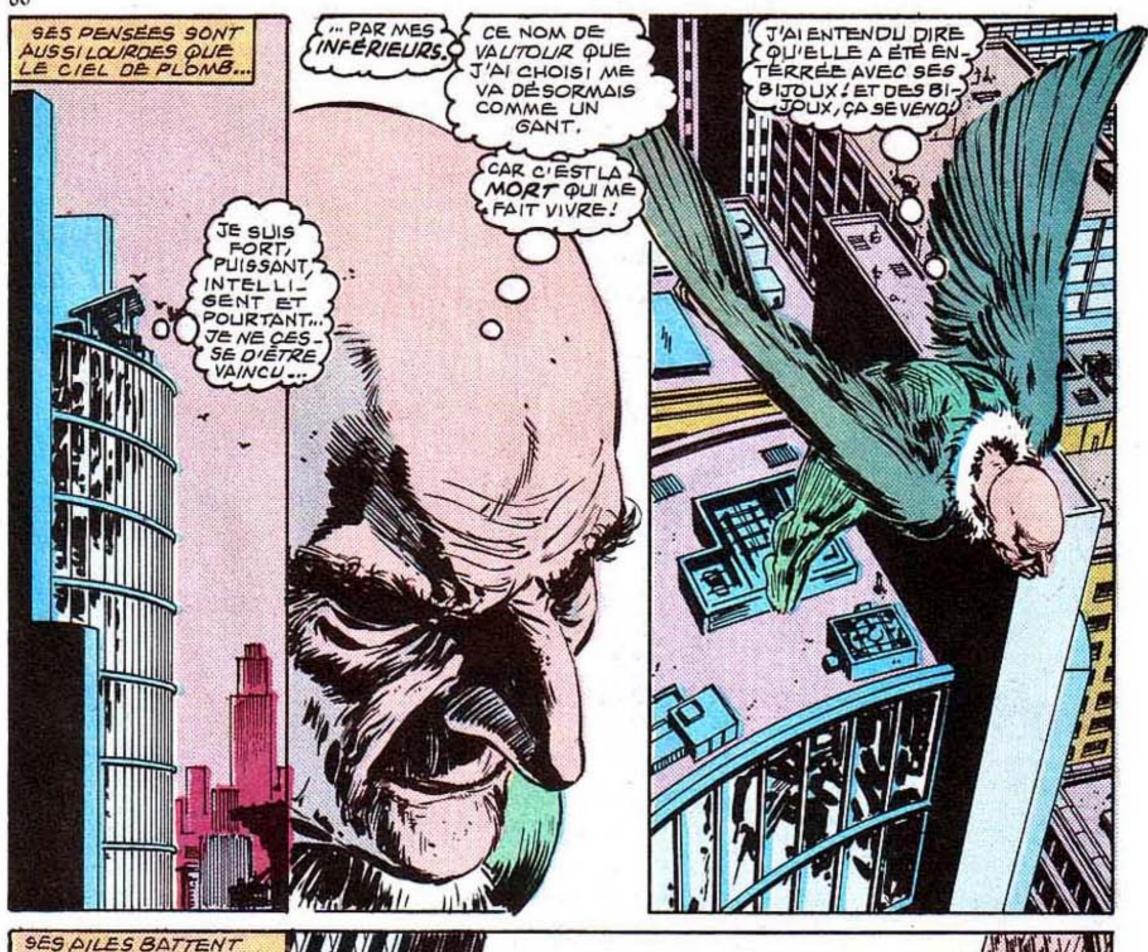
Chaque mois, le CLUB MARVEL LUG vous propose un concours! Six gagnants par mois! Les PRIX? Le TURBOCOPTER, la PLATE-FORME MOBILE et HUIT FIGU-RINES pour le premier (elles sont reproduites sur cette page). SIX FIGURINES pour chacun des cinq autres. Ces figurines font

partie de la collection "GUERRES SE-





Copyright © 1985 Marvel Comics Group © 1987 Ed. LUG Tous droits réservés DAREDEVIL et tous les personnages de ce numéro sont la propriété du Marvel Comics Group et cette publication est sous licence du Marvel Comics Group, division de Cadence Industries Corporation.





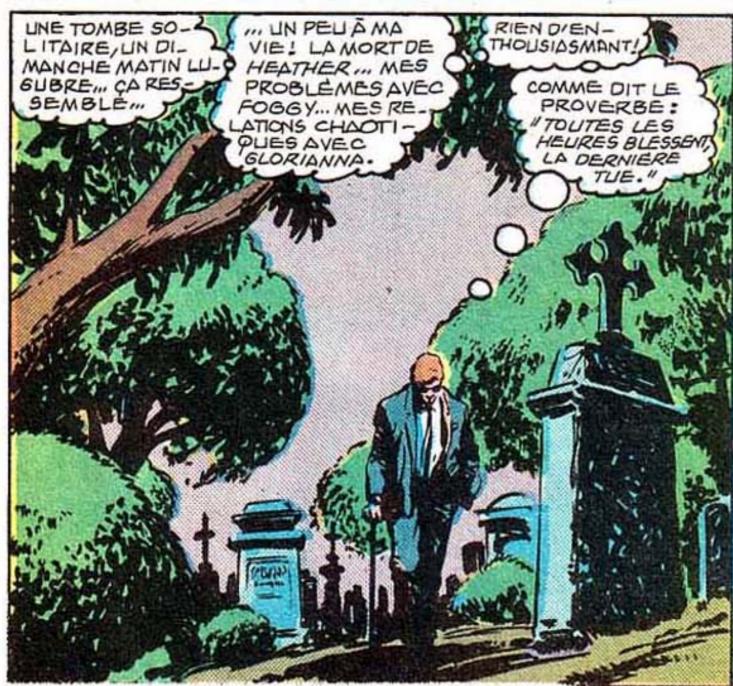










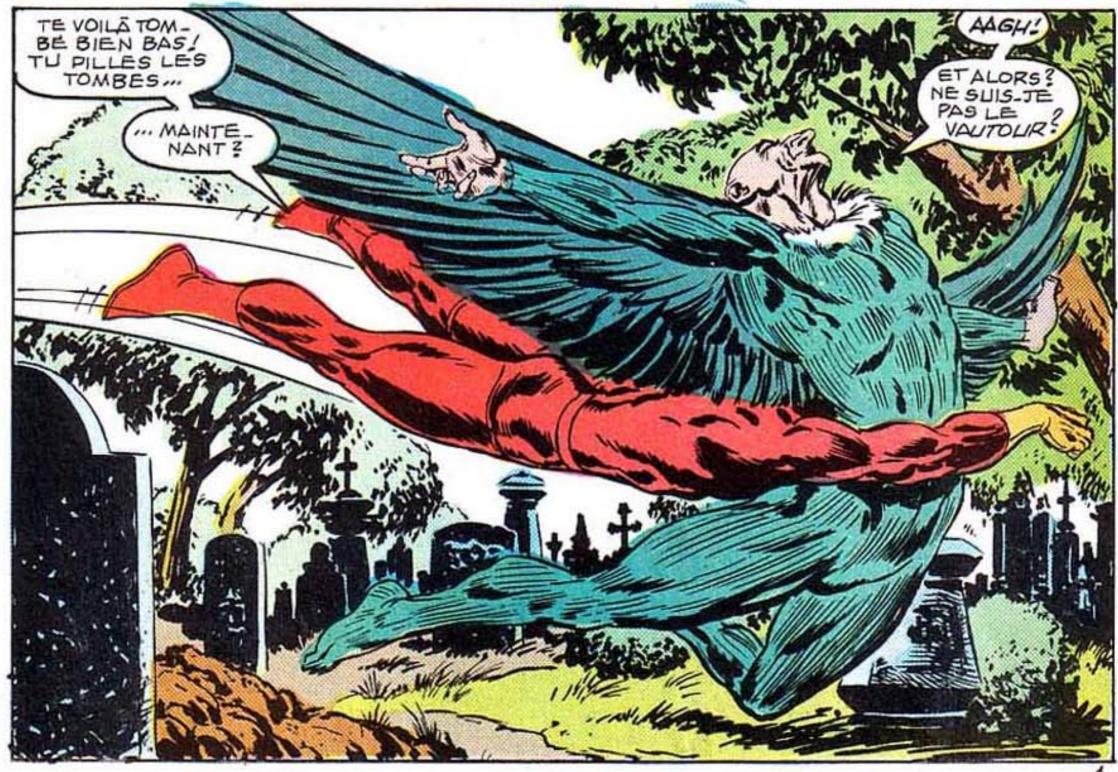




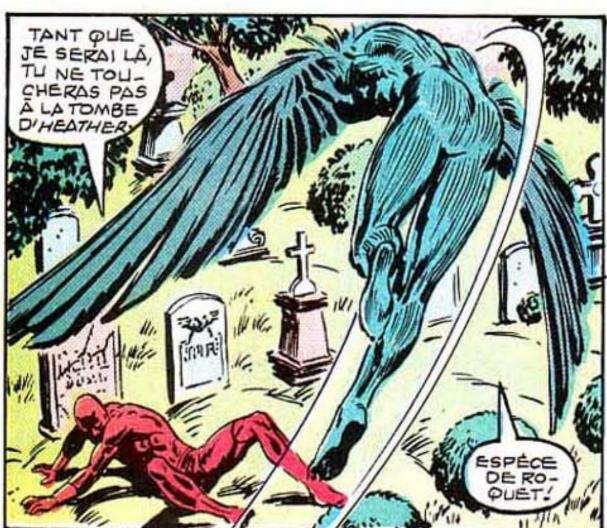










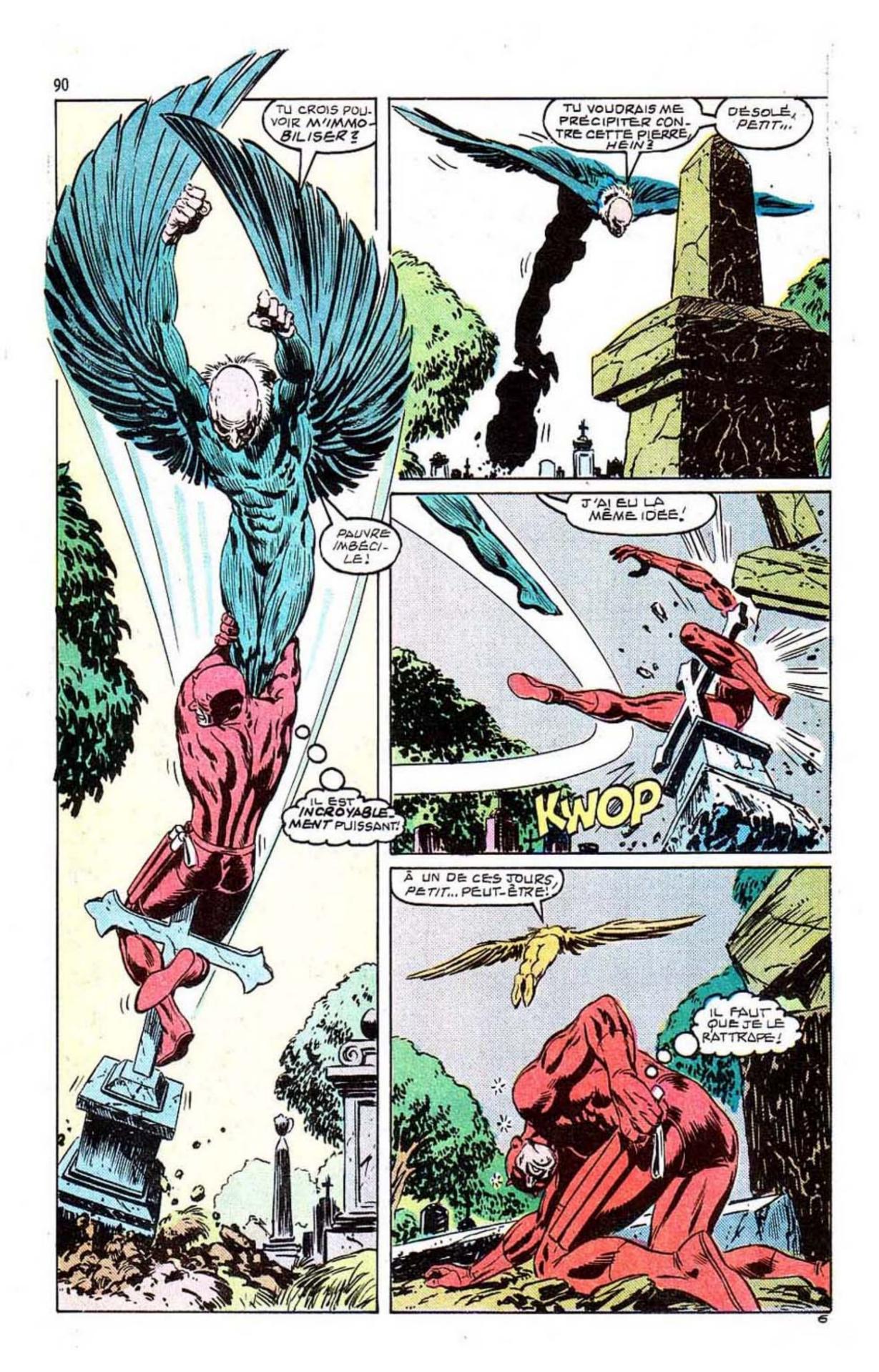




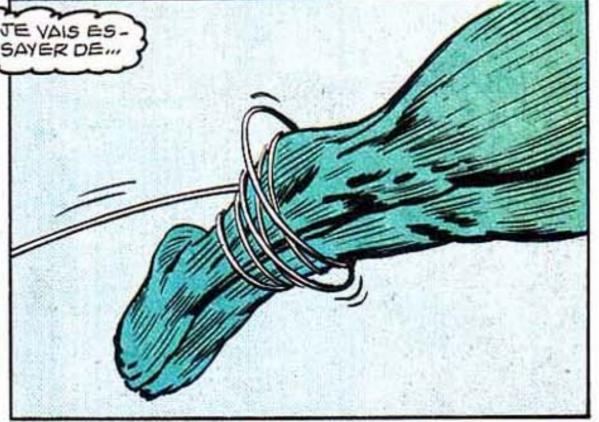












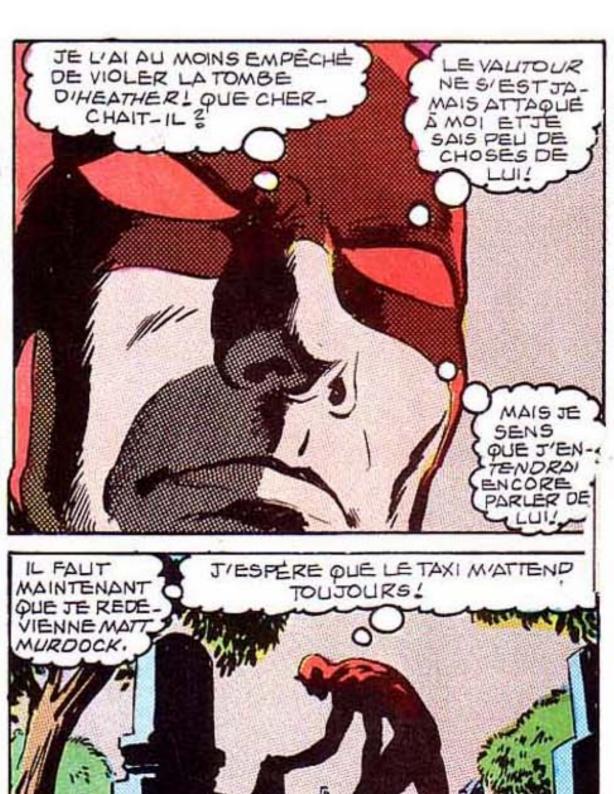


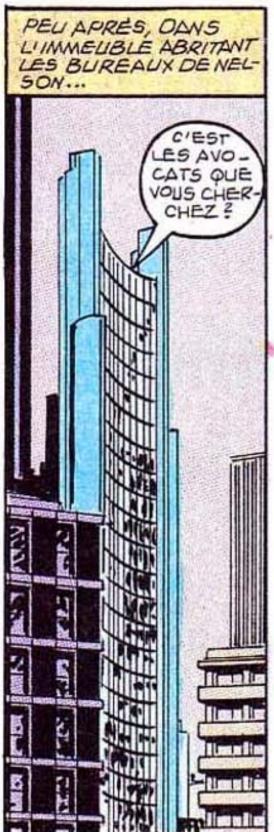
















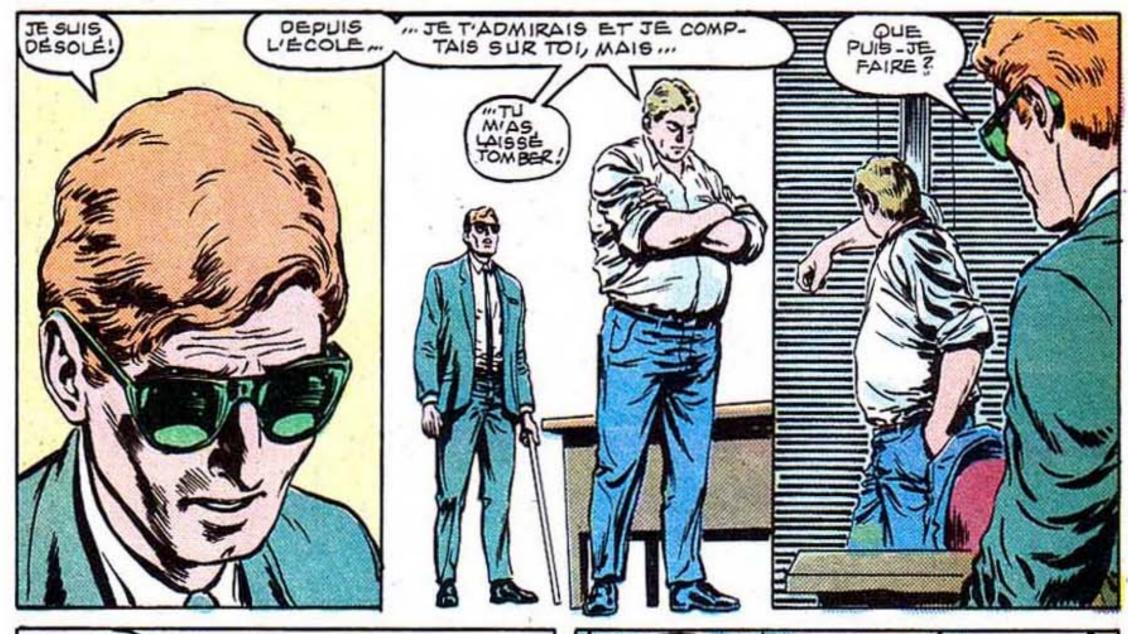






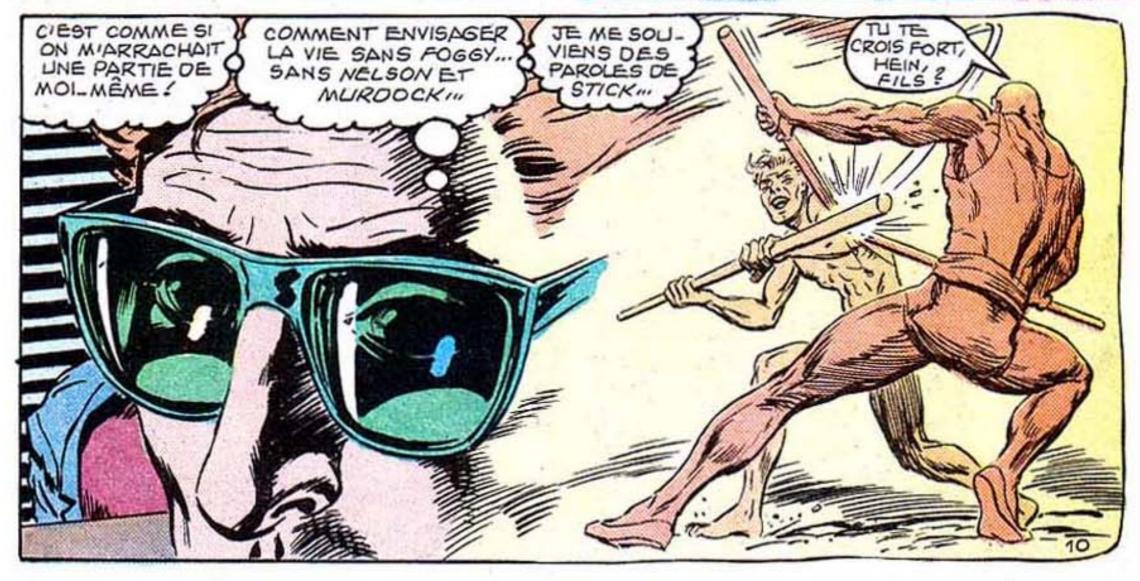












































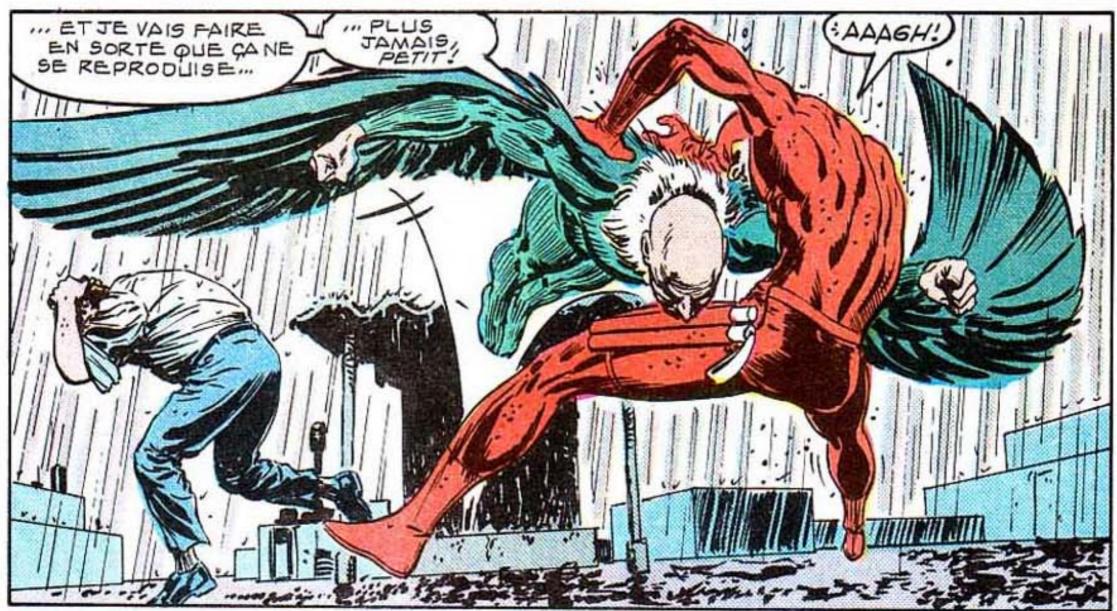




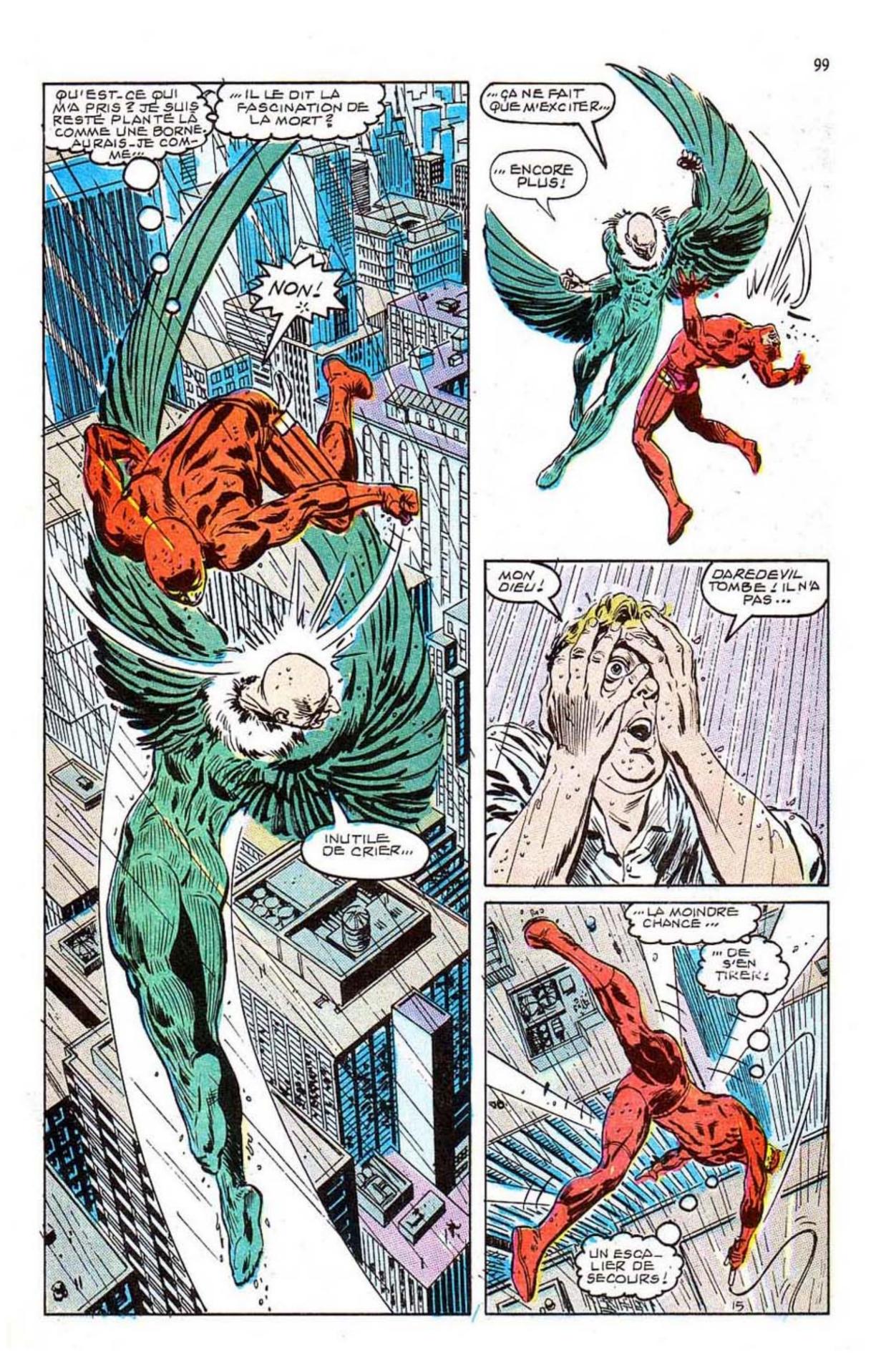


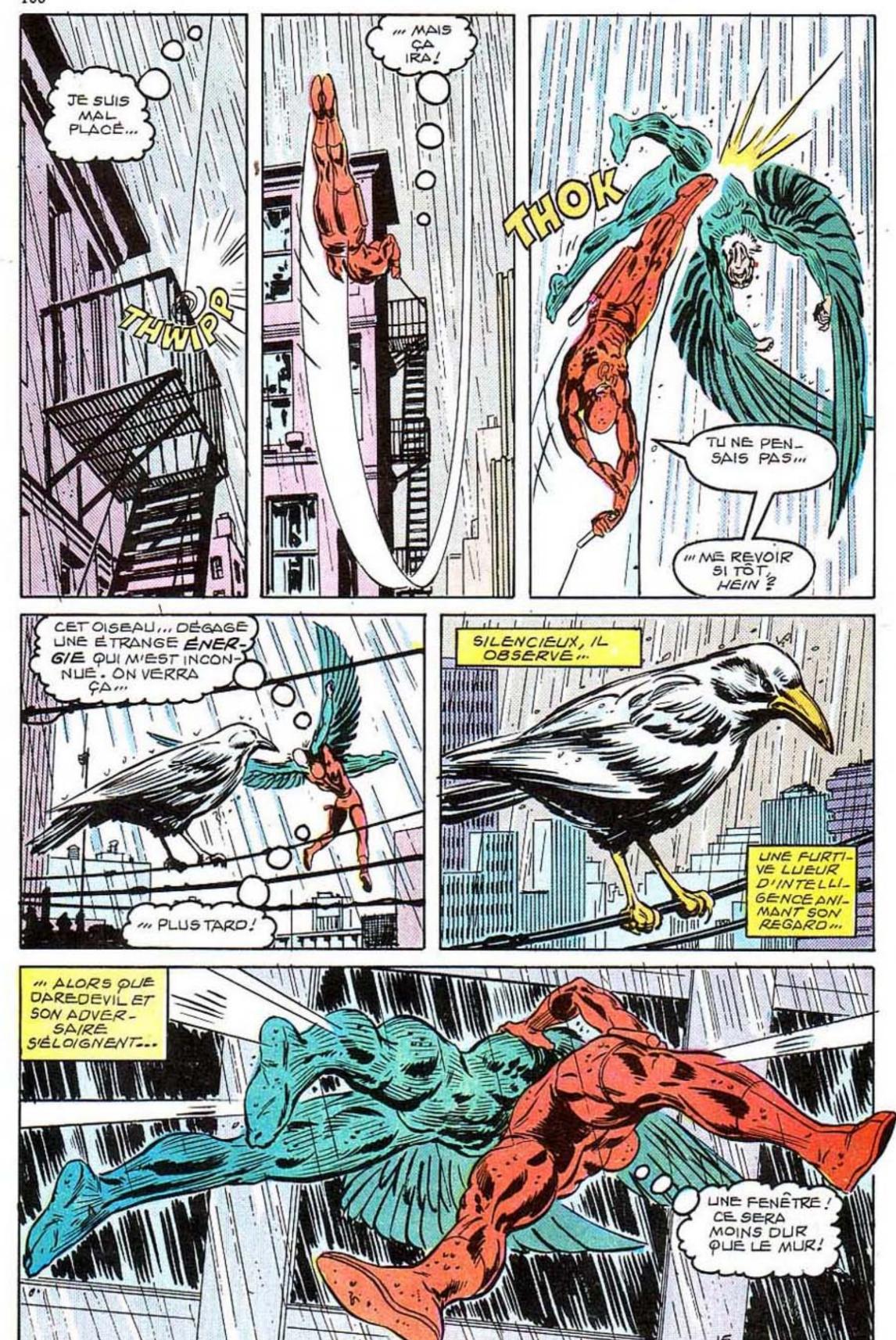


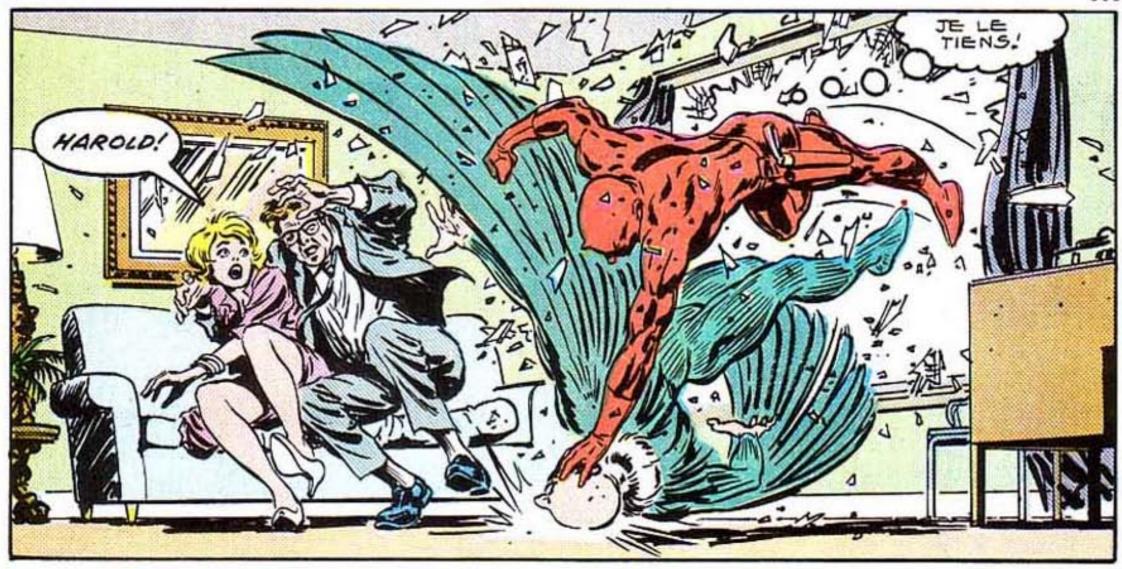


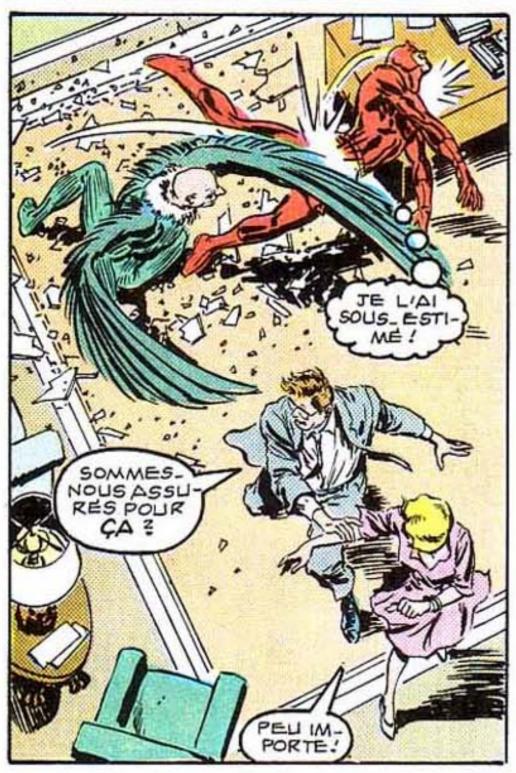






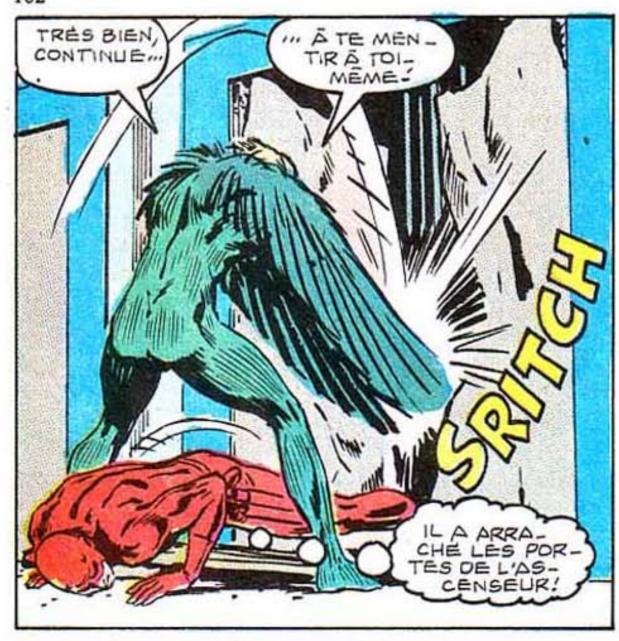








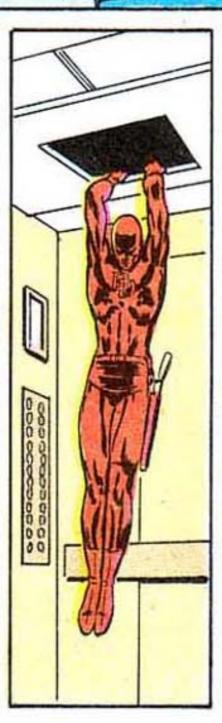


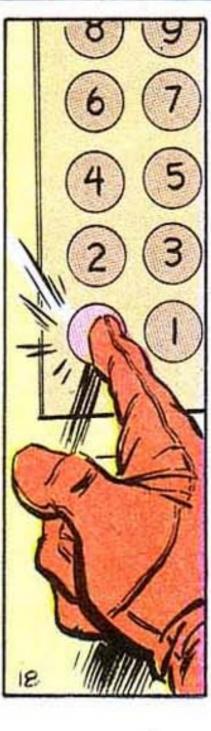














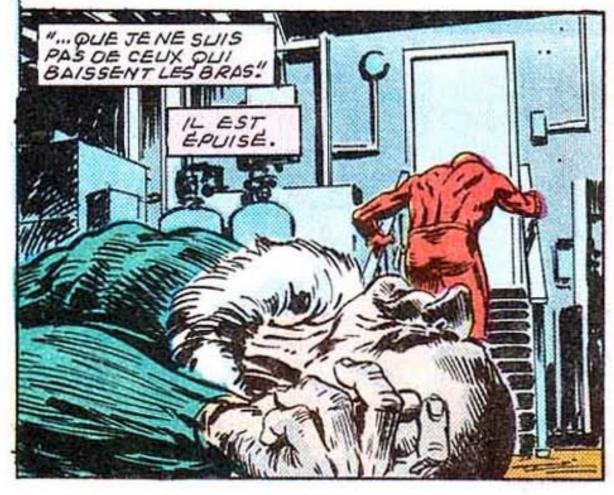


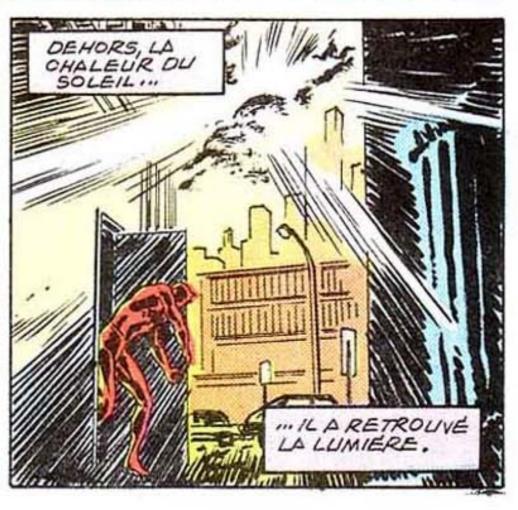


























LE COURRIER DES FANS DE STRANGE

Je vous écris une fois encore pour vous faire part de mes réflexions à l'issue du 200ème anniversaire de Strange. J'aurai moi-même dix-huit ans dans trois jours et je peux vous assurer que les 500 et quelque publications LUG que je possède ne m'ont pas rendu débile, au contraire. Maintes fois celles-ci m'ont appris des choses que je ne savais pas. J'ai passé mon bac avec succès et je rentre dans l'Enseignement Supérieur en septembre: les parents sceptiques peuvent donc être rassurés.

En ce qui concerne le Strange 200, je peux vous dire que celui-ci est d'une qualité très supérieure aux numéros de ces 3 dernières années. Il faut dire que Strange a très bien remonté la pente. Alpha Flight continue à ne pas décevoir bien que la mort de Vindicator risque de créer un "vide" au fil des épisodes; de plus cette équipe semble terriblement désorganisée sans un chef à la hauteur (Heather Hudson pourra-t-elle assumer cette tâche avec force?...). Enfin l'arrivée de Talisman et de ses mystérieux pouvoirs ne lui faciliteront pas la tâche. Le scénario et les dessins de John Byrne restent au plus haut niveau.

Daredevil est, lui aussi, revenu à un niveau plus qu'acceptable, David Mazzuchelli est un très bon dessinateur, certaines de ses planches me rappellent celles de Gene Colan qui est incontestablement le meilleur dessinateur de Daredevil. Les scénarios ne sont pas mauvais non plus, cependant je regrette que les histoires ne durent généralement pas plus qu'un ou deux épisodes.

Enfin l'Araignée: deux épisodes me conviennent parfaitement. Il faut dire que l'Araignée retrouve une nouvelle jeunesse avec le Super-Bouffon qui est un super-vilain très étudié et non un simple malfaiteur exploitable pendant un ou deux épisodes. De plus, nous avons le plaisir de découvrir The Rose qui est un personnage secondaire mais cependant très important: sous son masque se dissimule un rêve de puissance sans limites et on peut être certain que ce personnage, qui vit pour l'instant à l'ombre du Super-Bouffon, se réveillera pour être plus menaçant que jamais. Autre centre d'intérêt, l'origine même du Super-Bouffon: en effet, celui-ci nous rappelle le Bouffon Vert et le mal qu'il a pu engendrer tant sur les corps (la mort de Gwen) que sur les esprits (Harry Osborn). Il est donc, de ce fait, un personnage encore plus inquiétant, aussi avide et machiavélique que ses prédécesseurs.

Enfin, dernier centre d'intérêt, le costume de l'Araignée, un symbiote mystérieux qui ne manquera certainement pas de nous surprendre et qui nous permet en outre de voir évoluer les Fantastiques.

Xavier Péricat - Argenteuil

Vous augmentez vos prix. La crise? Plus de bénéfices? Cela m'étonnerait. Mais n'y aurait-il pas un rapport avec l'ouverture du Club Minitel? En tout cas, bravo pour cette initiative!!!

L'arrivée d'Alpha Flight renforce les deux vieux baroudeurs que sont l'Araignée et Daredevil. Byrne, dans toute sa splendeur, prouve qu'il n'est pas seulement un bon dessinateur mais aussi un fameux scénariste. Après s'être rodé dans les premiers épisodes, il donne une âme à l'équipe qui ne formait alors qu'un corps. L'Araignée avec Ron Frenz retrouve ses airs de jeunesse. Le scénario l'entraîne dans une série de problèmes impossibles. Bref, un magnifique Spidey! Alors pensez si avec 2 épisodes on en redemande! Quand vous aurez rattrapé Nova, que pensez-vous mettre? "Les Défenseurs" est une bonne série qui oblige les lecteurs à suivre chaque épisode. Elle leur fait découvrir des personnages peu connus. Daredevil remonte en dessins mais le scénario est indigne de celui-ci.

Yann Martin - Aramon

Oui, nous avons dû augmenter nos prix, mais regardez bien chez votre marchand de journaux et vérifiez le copyright de l'édition française. Vous verrez que, quand il s'agit de magazines imprimés en 86 ou 87, nous ne sommes pas plus chers que les autres, au contraire.

De plus, nous ne le répèterons jamais assez, la TVA, le pourcentage payé à Marvel s'appliquent sur le prix de vente au public dont, les frais de diffusion ne cessant d'augmenter, nous ne recevons même pas la moitié.

Sur un Strange à 12 francs nous ne percevons que 4,80 F. avec lesquels il faut payer: les films, les salaires de nos collaborateurs, le papier et l'impression de tous les exemplaires, y compris bien sûr de ceux que nous ne vendons pas. Alors aidez-nous à faire connaître et lire nos revues dont nous essayons de maintenir la qualité... mais c'est dur... dur!

La création du Club Minitel n'a rien à voir avec cette augmentation.

C'est vous qui payez le centre serveur et les P et T chaque fois que vous consultez un service rattaché au 36.15... Lorsque vous ne pouvez pas avoir le Club Marvel Lug, c'est que l'ordinateur travaille pour emmagasiner les nouvelles données du mois. Alors soyez patients et attendez le lendemain pour reprendre vos consultations!

12 numéros pour le prix de 11! Abonnez-vous à STRANGE vous ferez une économie et vous le recevrez à domicile! A collectionner:

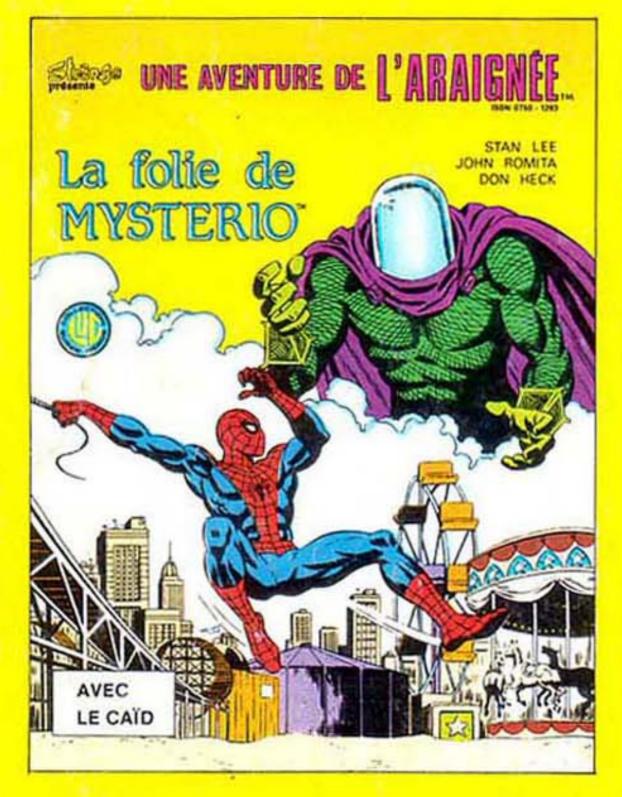
les fiches MARVEL de A à Z

dans STRANGE SPECIAL ORIGINES

et un album hallucinant

de L'ARAIGNEE,

jouet de MYSTERIO!



96 PAGES EN COULEURS!

Un GRAND RECIT COMPLET

MARVEL!

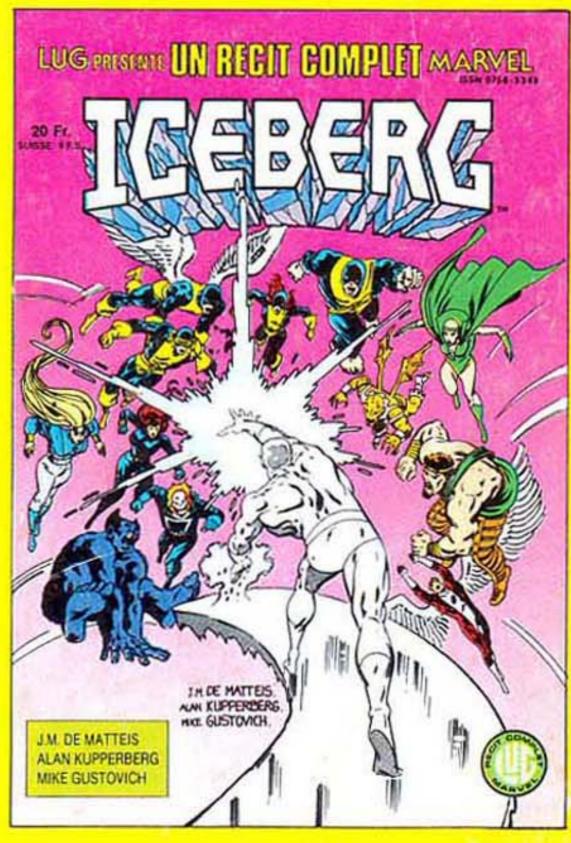
Ex X-MAN, ex CHAMPION:

ICEBERG

le fougueux mutant de glace!







Comité de Direction: Claude Vistel, Directrice de publication. Marcel Navarro: rédacteur en chef et Monique Bardel, membre. N. Comm. P.P.A.P. 53312. Dép. lég. C. 222, 5 Février 1987. Imprimerie ROTOLITO LOMBARDA S.p.A. - MILAN - 732/206 - N.M.P.P. - Loi n. 49.956 du 16 Septembre 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.